

CONSOLES

VIRTUA FIGHTER 4 SUR PS 2... TU LAU CROIS ÇA ?

Les hits du mois

- ISS Pro Evolution 2 (PS)
- Skies of Arcadia (DC)
- Banjo-Tooie (N64)
- Fear Effect 2 (PS)
- Star Wars : Battle for Naboo (N64)

Pokémon
or et argent+ le test
la soluce

En arcade et sur PS2

Virtua Fighter 4
le jeu de baston ultime

T 6745 - 111 - 35,00 F



AIR WINDRUNNER



DE NOUVEAU EN VENTE LIBRE



À PARTIR DU 28 FÉVRIER 2001

UNE CRÉATION NIKE EN EXCLUSIVITÉ DANS LES MAGASINS COURIR



QUI NE SE SOUVIENT PAS DE LA AIR WINDRUNNER! SON STYLE
S'INSCRIT DANS LA LIGNÉE DES ANNÉES 80_vingt ans après elle
REVIENT_C'EST UNE RÉÉDITION SPÉCIALE_LA LÉGENDE CONTINUE

www.courir.com





P. 58

TOP! On l'attendait avec impatience, il ne nous a pas déçus! Une fois de plus, Fear Effect fait son (double) effet. On retrouve la délicieuse Hana et on découvre une charmante blonde aux formes plutôt appétissantes. Situations variées, action à profusion, énigmes épineuses... quatre CD pleins à craquer d'aventure! On ne peut que craquer. Et on craque...



P. 100

FLOP! Dommage que les jeux mettant en scène les Simpsons ne soient pas à la hauteur la série télévisée. Le principe de jeu tout d'abord : du catch! Un truc qui n'intéresse que les Ricains et les buveurs de Bud (ce sont souvent les mêmes). Allez hop! j'éteins la console et je regarde Bart à la télé.

Mégahit
CONSOLES+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les

90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ils ne doivent pas vous échapper!

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or
CONSOLES+

Le problème avec Emmaüs, c'est qu'ils ne récupèrent ni les bulldozers, ni les portraits de rédac' chef. Y sont cons!

Ah! j'vous jure!



ÉDITO

Alors que les éditeurs nous refourguent généralement leurs fonds de tiroirs à cette période de l'année, de nombreuses nouveautés alléchantes sortent ce mois-ci et sur toutes les consoles! Skies of Arcadia est un superbe RPG sur Dreamcast qui fera le bonheur de tous les inconditionnels du genre. Pour une fois, le jeu est traduit en français, ce qui est inhabituel de la part de Sega. Si vous possédez une Playstation, nous vous recommandons Fear Effect 2 qui est très réussi. Si vous avez une N64, il n'est sans doute pas nécessaire de vous conseiller Banjo-Tooie. Quant à la Gameboy Color, sa ludothèque s'enrichit de deux nouveaux épisodes de la saga Pokémon qui ne devraient pas passer inaperçus. Pour aider ceux qui veulent les attraper tous, nous vous offrons le début de la soluce des versions Or et Argent que nous conclurons dans le prochain numéro. De plus, les amateurs de shoot them up, qui ne sont pas gâtés ces temps-ci, vont se régaler avec trois excellents jeux. Starlancer sur Dreamcast et deux nouveaux Star Wars: Starfighter sur PS2 et Battle for Naboo sur N64.

Notez que le mois prochain ne devrait pas être mal non plus grâce à la sortie de la Gameboy Advance au Japon. La nouvelle portable de Nintendo fait déjà l'unanimité, et il est évident qu'elle va faire un carton. Nous vous donnons donc rendez-vous pour le banc d'essai de la GBA et le test de ses premiers jeux dans le prochain numéro de Consoles+.

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du titre: français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a: un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui ont tendance à dépasser trop souvent les 90 %. Un jeu qui obtient la note de 80 % est un bon jeu...

EN AVRIL LES TÉLÉPHONES S'ENFILENT

PREVIEWS

18 WHEELER.....	DC	42
ARMORED CORE NEW AGE.....	PS2	30
ARMY MEN GREEN ROGUE.....	PS2	50
ARMY MEN OMEGA SOLDIER.....	PS	50
ARMY MEN SARGE'S HEROES.....	PS2	50
CLUB KART.....	ARCADE	20
CONKER'S BAD FUR DAY.....	N64	36
FORMULA ONE 2001.....	PS/PS2	40
GIANTS: CITIZEN KABUTO.....	PS2	44
JOJO 5.....	PS2	18
JUNGLE BOOK: GROOVE PARTY.....	PS2	44
KLONOA 2.....	PS2	31
KUROGANE NO HOKO.....	PS2	28
MAKEN SHAO.....	PS2	12
MOCAPBOXING.....	ARCADE	27
MONKEY BALL.....	ARCADE	22
MTV MUSIC GENERATOR.....	PS2	43
ROGER LEMERRE.....	PS	43
RUMBLE RACING.....	PS2	42
SEGA GAGA.....	DC	21
SKY ODYSSEE.....	PS2	40
VAMPIRE NIGHT.....	ARCADE	16
VIRTUA FIGHTER 4.....	ARCADE	8
VIRTUA STRIKER 3.....	ARCADE	14
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC.....	PS2	38

TESTS

En saumon les Mégahits.
En or, les Consoles+ d'or.

BANJO-TOOIE.....	N64	70
C-12 FINAL RESISTANCE.....	PS	64
DUKE NUKEM LAND OF THE BABES.....	PS	96
EVER GRACE.....	PS2	84
FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX.....	PS	58
FOURMIZ RACING.....	GBC	100
ISS PRO EVOLUTION 2.....	PS	80
KENGO.....	PS2	90
KNOCKOUT KINGS 2001.....	PS2	92
LA PETITE SIRÈNE PINBALL.....	GBC	100
NBA 2 NIGHT.....	PS2	66
NBA HOOPZ.....	PS/PS2	67
POCKET SOCCER.....	GBC	100
POINT BLANK 3.....	PS	61
POKÉMON OR ET ARGENT.....	GBC	78
SCOOBY-DOO CLASSIC CREEP CRAPERS.....	N64	86
SHADOW OF MEMORIES.....	PS2	62
SKIES OF ARCADIA.....	DC	68
STAR WARS EPISODE I BATTLE FOR NABOO.....	N64	94
STAR WARS STARFIGHTER.....	PS2	72
STARLANCER.....	DC	82
STUPID INVADERS.....	DC	88
THE SIMPSONS WRESTLING.....	PS	100
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF.....	PS2	100
TIME CRISIS PROJECT TITAN.....	PS	74
WDL THUNDER TANKS.....	PS2	100
ZONE OF THE ENDERS.....	PS2	76



P. 80

ISS Pro Evolution 2

ISS Pro Evolution 2 sur Playstation, ou comment devenir champion du monde de simulation de foot. Attention, chef-d'œuvre!

Gran Theft Auto 3

Gran Theft Auto 3 revient sur PS2. Reportage en Angleterre sur l'une des séries les plus controversées de l'histoire du jeu vidéo.



CONCOURS

Grand concours Final Fantasy IX ce mois-ci! A gagner, 15 jeux Final Fantasy IX, 35 packs de deux figurines de collection (Djidane/Bibi et Grenat/Adelbert) ainsi que 10 posters géants collector.



P. 54

JAPON

7

Le printemps revient, et avec lui, toute une flopée de titres très attendus: Virtua Fighter 4, Virtua Striker 3 ou encore Klonoa 2. Et comme vous avez été sages: résumé du salon l'AOU.

NEWS

35

Toute l'actualité du jeu, mais aussi des DVD-vidéo et des mangas. Giants (PS2), Conker's Bad Fur Day (N64), 18 Wheeler (DC)... Ça sent bon les hits et le printemps!

WIP

54

Gran Theft Auto revient et il est désormais tout en 3D. Voilà qui promet! Premières images et premières impressions.

TESTS

58

Avril voit la sortie de monstres tels que Fear Effect 2 (PS), Banjo-Tooie (N64), Battle for Naboo (N64), Star Wars Starfighter (PS2), ZOE (PS2), ISS Pro Evolution 2 (PS) et Skies of Arcadia (DC). N'en jetez plus...

REMERCIEMENTS: à Micromania, Power Games et Sunrise; à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Pomme Z), Danièle (Pomme C) et Séverine (Pomme V à lunettes).

C'est nouveau: vos testeurs favoris cachent un mot secret, sans grand rapport avec les jeux vidéo, dans leurs articles. Le mois dernier, il fallait trouver le mot

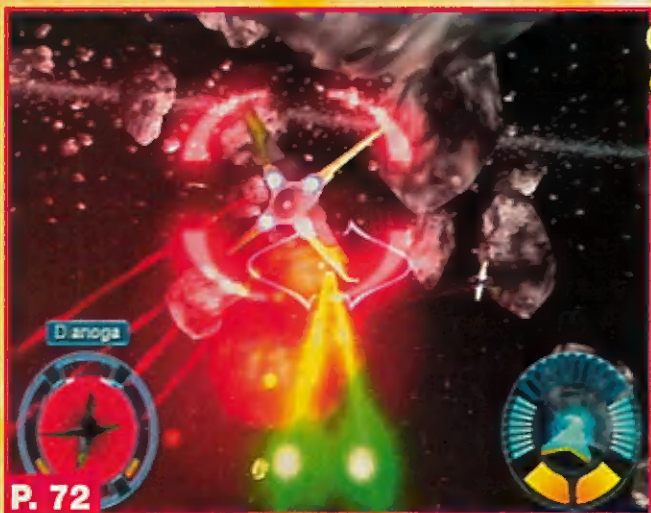


Skies of Arcadia
Skies of Arcadia arrive en version officielle sur Dreamcast et... entièrement francisé. Tu le crois, ça ? Une sacrée performance et un magnifique cadeau pour les amateurs de jeux d'aventure.

CONTACTEZ NOUS
Pour nous contacter, poser vos questions et nous envoyer des photos de votre (grande) sœur nue :
Kael nu : kael2@wanadoo.fr
Niico nu : nicolas.gavet@emapfrance.com
Toxic nu : pierre.koch@emapfrance.com
Zano nu : julien.frainaud@free.fr



DANS
"AGRICULTURE",
IL Y A LE MOT
"CULTURE".
CHANMÉ!



Star Wars Starfighter

Star Wars Starfighter sur PS2 est l'une des rares exceptions en matière d'adaptation de film en jeu vidéo et d'exploitation de licence. Une réussite sur tous les plans.

Virtua Fighter 4

Sega signe son grand retour dans l'univers de la baston avec le nouvel épisode très attendu de Virtua Fighter 4. Disponible en arcade, il devrait voir le jour sur Playstation 2. Tu le crois, ça ?

SOLUCE

102

Il n'est jamais évident de sortir indemne d'un jeu comme Pokémon. Consoles+ vous offre la solution complète des épisodes Or et Argent. Dix-huit pages pour les attraper tous. Merci qui ?... Merci Zano !

TROMBINOSCOPE

138

Un petit tour au salon de l'agriculture, ça vous dit ? Une visite très, très particulière avec les membres de la rédaction de Consoles+. Reportage exclusif.

TIPS

127

C'est décidé, Switch arrête les tips. Le mois prochain, il ne s'occupe que de tests, et il les rendra en retard ! Y a pas de raison ! C'est la vie...

COURRIER

140

Pas facile de s'occuper du courrier des lecteurs quand on passe son temps dans les salons à tâter le cul des vaches. Mais Bomboy sait faire la part des choses.

LE MOT DU MOIS

"room manager". Vous avez été, encore une fois, très nombreux à nous répondre, bravo ! Mais serez-vous capable de trouver le mot secret de ce mois-ci ?

Envoyez, comme d'habitude, vos réponses par e-mail. Sans oublier, bien sûr, d'y joindre une photo de votre grande sœur nue.



Le jeu de combat légendaire est maintenant disponible sur *PLAYSTATION®2*

STREET FIGHTER EX3



La légendaire série de jeux de combat développée par Capcom va bientôt s'enrichir d'une nouvelle génération de jeux avec Street Fighter Ex3. Le réalisme impressionnant et les graphismes soignés vous permettent de plonger dans le monde de Street Fighter pour participer à des combats incroyables. 16 personnages à incarner pour des combats en un contre un, deux contre deux ou même 1 contre trois.

PlayStation 2



PlayStation 2

CAPCOM
capcom.com

CAPCOM, CAPCOM U.S.A. INC., 2851 PULMONT BLVD., SUITE 200, FORT WORTH, TX 76104, U.S.A. CAPCOM et le logo CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. STREET FIGHTER EX3 est une marque déposée de CAPCOM CO., LTD. "PlayStation" et le logo "PS2" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône d'évaluation est une marque déposée d'Interactive Digital Software Association.

● JAPON



Contrairement à ce que laisserait présager cette superbe illustration de Monkey Ball, avec ces petits singes mignons, le jeu vedette de ce mois-ci est Virtua Fighter 4. A peine montré, le prochain jeu de baston de Sega a déjà convaincu notre irréductible Kago. Il a ensuite été achevé par Vampire Night. Pas de doutes, Sega a beaucoup de talents.

VIRTUA FIGHTER 4

Cinq ans après VF3tb, Yu Suzuki revient au-devant de la scène du jeu de combat 3D avec la suite tant attendue de la série Virtua Fighter. Attention, c'est vraiment du jamais vu !

Virtua Fighter 4

Powered by NAOMI™2

ARCADE

● Sega AM2/Fin oi



Les yeux bougent de manière réaliste.

La surface de la neige se déforme.



Les graphismes ne sont pas encore finalisés !



Les vêtements ont de vrais plis !



Paï aurait-elle dépassé son père ?

En un mot : réalisme !



Un monstre! Oui, VF4 est un monstre. Un véritable bulldozer!

Tout d'abord, il tourne sur la Naomi 2, un autre monstre de puissance et de technologie. On raconte au sein de Sega, que cette carte d'arcade a été produite à la demande de Yu Suzuki en personne. Elle permettrait de faire tourner le jeu avec une dizaine de millions de polygones en temps réel à l'écran avec tous les effets appliqués. Le top quoi! Et pas très cher en plus.

Le choc

Graphiquement, c'est le choc, comme on n'en avait plus connu depuis le Model 3 et Virtua Fighter 3. La modélisation des personnages et des décors atteint un niveau encore jamais vu, avec de vrais doigts, par exemple, et des textures si détaillées, si précises, qu'on peut même lire les lignes de la main. L'expérience de Shenmue a permis de mettre au point une animation des visages d'un réalisme extrême. Les personnages expriment leurs sentiments en temps réel durant les combats. Les lois physiques sont prises en compte à tous les niveaux. Le niveau d'Aoi offre un spectacle de folie, avec les traces de pas qui restent imprimées dans la neige dont la surface se modifie suivant l'action. En fait, les niveaux changent en temps

Les corps s'animent naturellement.



Aoi s'est installée en Allemagne...



... elle avait été décevante dans VF3.



réel selon la situation. Autre prouesse introduite avec VF4: une toute nouvelle technologie pour l'animation des vêtements. On se croit devant de vrais tissus qui bougent au gré des mouvements des persos, mais aussi de l'environnement (vent). Contrairement à VF3, VF4 ne proposerait pas autant de relief. On avait eu droit à des escaliers dans VF3, mais avec VF4 on devrait revenir à des niveaux carrés, presque plats. Attention, le sol n'est pas formé d'un simple plan droit. Non, c'est un vrai sol avec ses dénivelés. L'autre point fort de la Naomi 2 se situe dans la gestion de la lumière en temps réel. Une fois encore, c'est la claque, comme dans le niveau de Jacky qui se déroule sur le toit d'un immeuble, de nuit, avec un hélico qui fait des cercles autour de la zone de combat qu'il éclaire de son projecteur. Encore une fois, le réalisme est incroyable.

Le rakento arrive

Niveau contrôle de jeu, Yu Suzuki abandonne le quatrième bouton introduit avec Virtua Fighter 3, l'Escape Button qui permettait d'esquiver les coups. Pour le remplacer, on aura droit à un système

On trace des chemins dans la neige.



Lau est devenu menaçant.



L'héritage de Shenmue est important.



Une vraie main, enfin!



déplacements dans six directions. Le maître a voulu retourner à des sensations de combat proches du premier Virtua Fighter, avec les trois boutons traditionnels: Punch, Kick et Guard. On retrouve les coups propres à chaque perso plus quelques-uns afin d'améliorer la composition des Combos. On trouvera deux

nouveaux personnages en plus de ceux de VF3: un

homme et une femme. Yu Suzuki a levé le voile sur le nouveau perso masculin lors de l'AOU Show. C'est un moine chinois qui a pour but d'apporter plus de dynamisme avec un art martial appelé "rakento". On pourra utiliser un média de sauvegarde (dont on ne connaît pas encore la nature) pour charger ou sauvegarder des données sur ses parties.

Le retour dans les salles

Enfin, et c'est peut-être l'essentiel, ce VF4 redonne du rêve à l'arcade comme au bon vieux temps. N'espérez pas voir le même jeu tourner sur PS2 (la conversion a néanmoins été annoncée). Le fossé technologique est tel que c'est tout simplement impossible. Certes, on peut s'en approcher, mais bon...

L'arcade permet ainsi d'offrir une bonne raison aux joueurs de retourner dans les salles. Namco avait anticipé le choc VF4 en annulant la présentation de Soul Calibur 2 sur System 246. Le gouffre entre les deux jeux aurait balayé ce dernier. Du coup l'équipe en charge de son développement a décidé de revoir sa copie. Dur pour Namco! De plus, traditionnellement, les jeux de baston basés sur l'emploi d'armes rencontrent moins de succès que les classiques du genre. Le prochain Jamma Show s'annonce donc chaud avec des versions jouables de VF4, SoulCalibur 2 et SNK vs Capcom 2.

Wolf a gagné en charisme.



Admirez cette rage sur le visage!



"Viendez les autres jeux de baston!"



VF4 tue tout!





Avec les ans, Pai a perdu un peu de sa fraîcheur...



Kage a gagné en crédibilité.

VIRTUA FIGHTER À TRAVERS LES ÂGES



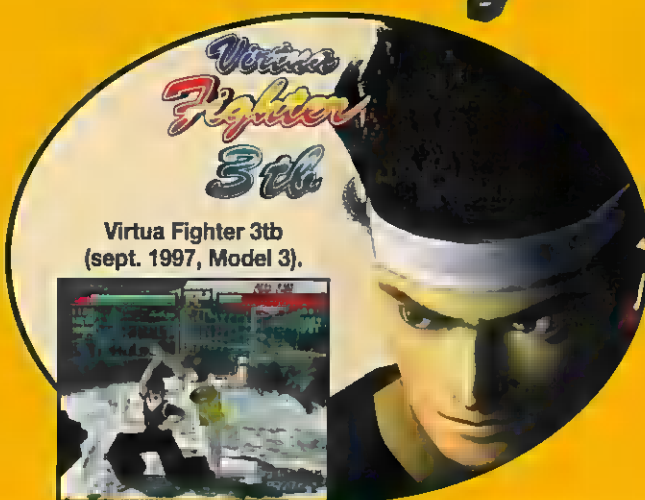
Virtua Fighter
(déc. 1993, Model 1).



Virtua Fighter 2
(nov. 1994, Model 2).



Virtua Fighter 3
(sept. 1996, Model 3).



Virtua Fighter 3tb
(sept. 1997, Model 3).

MAKEN SHAO

Après un premier épisode sur Dreamcast en 1999, Maken nous revient sur PS2 dans un volet nommé "Shao". Bien loin d'une conversion ou d'une vraie suite, Atlus nous livre là une grosse évolution.

Maken K fut sur Dreamcast un titre plutôt innovant. Sur PS2, il veut renforcer son concept de base avec une multitude d'innovations. Loin d'être une conversion issue de la Dreamcast, Maken Shao surprend avec des niveaux quasiment tous originaux et mettant à contribution le surcroît de puissance apporté par la PS2. On ne vit plus l'action à la Doom mais plutôt à la Tomb Raider, avec son personnage vu de dos donc. Ce choix a été fait afin d'offrir une meilleure compréhension de l'environnement. L'idée fondatrice de Maken, le "Brain Jack", a été améliorée. Le principe consiste à récolter suffisamment de points d'expérience, appelés "images", pour effectuer un "Brain Jack". C'est-à-dire qu'on va prendre possession du corps d'un ennemi et ainsi

accéder à de nouveaux pouvoirs. Dans ce Maken Shao, on peut toujours faire des Brain Jack. Cependant, il est possible d'apprendre de nouvelles actions. En effet, en récoltant un certain nombre d'images, on améliore un taux de synchronisation qui permet d'apprendre de nouvelles actions.

La hausse

Le taux nécessaire de synchronisation diffère suivant le monstre que vous voulez "brain jacker". La qualité des effets spéciaux a été revue à la hausse, et du Motion Blur vient embellir les mouvements du personnage. L'Autofocus, lui, sert à locker les ennemis automatiquement. Ce qui permet de simplifier les combats dans l'espace en 3D. Un didacticiel a été inclus pour se familiariser avec les systèmes du jeu.

Enfin, le son a été grandement amélioré grâce à l'utilisation du Dolby Surround. Bien sûr, il va de soi que cette dernière option n'a de sens que si vous possédez le système de reproduction sonore adéquat. Loin de la brutalité primaire d'un Quake, Maken propose des sensations inédites, qui pourront plaire, ou non... En tout cas, compte tenu de la pénurie de ce genre de jeux, il pourrait bien rencontrer un certain écho sur Playstation 2, comme cela avait été le cas sur Dreamcast.



L'Autofocus est utile dans ce genre de cas



Un filtre anti-aliasing pas encore au point.



La magie tient aussi une place importante.



Voulez-vous "brain jacker" cet ennemi ?



Un passage déjà présent sur Dreamcast.



Les armes sont assez originales !

PLAYSTATION 2

● Atlus/oi



Nouveau perso: nouvelles armes et actions.



Aah, les éternels interrupteurs!



Faites frire l'ennemi!



L'ennemi déploie une contre-mesure.



Les boss gardent la fin de chaque niveau.



La vue du jeu a changé!



Un Motion Blur pas aussi réussi que dans Dead or Alive 2.



On sent que les modèles des persos viennent de la DC.

VIRTUA STRIKER 3

Virtua Striker est l'une des plus célèbres séries de football d'arcade. En fait, il semble qu'il est le seul maintenant, car la concurrence n'en fait plus trop...

ARCADE)

● A. Vision/oi



Le hors-jeu ENFIN géré!

Sur la carte Naomi, Virtua Striker 3 fait peau neuve. Certes, la base du jeu ainsi que sa jouabilité n'ont pas trop changé. Le foot ne s'est pas modifié. On retrouve le levier associé à 3 boutons. L'utilisation intensive de la Motion Capture a permis d'inclure 10 fois plus de patterns d'animations. La plus grosse différence avec les précédents Virtua Striker se situe dans la gestion des règles du jeu. En effet, le Japon est champion d'Asie et le championnat local a su percer face au baseball. Du coup, le Japonais moyen connaît bien mieux les règles de jeu. Aussi, dans cette troisième version, on trouve le hors-jeu et la plupart des fautes sont sifflées. Les cartons sont aussi gérés. Le jeu intègre les données du football mondial jusqu'au mois

de février 2001, de même que le nouvel uniforme de l'équipe nationale! En jouant à la version proposée à l'AOU, on découvre que les améliorations graphiques ne sautent pas tout de suite aux yeux. Virtua Striker possédant un visuel caractéristique. En regardant de plus près, on découvre des stades à la modélisation complexe et un public en délire très détaillé. Ensuite, les textures sont bien plus réalistes et le nombre de personnages affichés bien plus grand. Chaque joueur est constitué d'un plus grand nombre de polygones. Bref, l'ambiance est parfaitement reproduite. On note pas mal de ralentissements apparemment volontaires, intervenant à chaque phase de jeu mettant en scène des actions décisives



Des joueurs bien mieux modélisés.

(passes, tirs, etc.), ils paraissent vouloir donner au joueur le temps d'avoir une vue globale de la situation en cours. Bref, Virtua Striker reste fidèle à lui-même avec un degré de réalisme enfin à la hauteur. Néanmoins, la différence de ses concurrents console, il reste un jeu d'arcade.



Les formations gérées en bas d'écran.



Mais oui, mais oui, tu n'as rien fait...



Le jeu analyse les performances à la mi-temps.

Hop, il va manger de l'herbe!



VAMPIRE NIGHT

Sega chez Namco, on aura décidément tout vu ! Wow Entertainment (feu l'AM1) s'y est collé avec un dérivé (mais à combien génial) de The House of the Dead...

ARCADE

● Namco/oi

Tournant sur System 246 (une carte arcade compatible PS2) de Namco, Vampire Night est l'équivalent de House of the Dead sur Naomi. Plus que le jeu en lui-même, c'est aussi le premier test de Sega sur PS2. Là, on n'a pas été déçu ! Le jeu se déroule dans une contrée soumise aux exactions d'une bande de morts vivants, en l'occurrence des vampires qui ont investi une ville. En son centre, on trouve un château qui est bien sûr le repaire de ces monstres. Deux détectives

(donc 2 joueurs) vont devoir faire un peu ménage dans tout ça. La grande nouveauté de ce jeu est que, outre les ennemis qui apparaissent çà et là, on trouve des citadins sous l'emprise d'un organisme. Ce dernier est attaché au corps des victimes. Le joueur ne le détruit pas rapidement, la personne se transforme en monstre (de nature variable). En sauvant les gens, on gagne des bonus. A un moment du scénario, une petite fille suit les héros et il faudra la protéger, ce qui n'est pas de la tarte !

De la balle enflammée

Wow a recyclé des ennemis déjà rencontrés dans la série House of the Dead. On trouve aussi une foule d'innovations, comme un



Ce soir, on leur met le feu...

adversaire qui balance des balles enflammées. Ces dernières se dirigent vers le joueur tout en rebondissant avec un grand niveau de réalisme. Le monde de Vampire Night se divise en six niveaux, chaque fois basés sur un thème : la neige, la pierre, le feu, l'eau, les ténèbres et la Lune. Un boss vient clôturer chaque niveau. On tire toujours à l'aide d'un gun, le même que dans Time Crisis. On se recharge en tirant à l'extérieur de l'écran. La qualité graphique est incroyable, malgré

les limites de la machine dans ce domaine. En fait, ça fait drôle, car on reconnaît au premier coup d'œil la résolution vidéo particulière à une machine Sony avec des designs et des concepts purement Sega. Faudra s'y habituer. La version arcade sera distribuée par Namco alors que la conversion PS2 devrait être commercialisée sous la marque Sega. Quant au troisième volet de The House of the Dead, il devrait pointer le bout de son nez vers l'été sur Naomi et Dreamcast.

SEGA EN TÊTE

Le niveau de réalisation de Vampire Night a de quoi faire taire les mauvaises langues qui prétendaient que Sega manquait d'expérience sur PS pour passer à la PS2. Ils se sont bien trompés. Il aura fallu un peu plus de six mois à Wow pour comprendre la PS2, et il suffit de voir le niveau de simulation de l'anti-aliasing pour comprendre que l'équipe a parfaitement l'affaire en main. Quant aux éditeurs PS traditionnels, qui pensaient avoir tout leur temps avant d'affronter Sega, ce sont eux qui se retrouvent à la bourre...



Pas de doute, Sega maîtrise son sujet.

De nos jours, les vampires n'ont plus peur de la lumière.





Dracula n'est pas mort.
Il mord encore.



Surtout, ne pas se planter dans les escaliers.



Chaque boss a son point faible.
Ici, les cornes en rouge.



Protégez la petite fille.



Le viseur est orné de signes cabalistiques.



Les habitants de la ville
peuvent être la proie d'entités
monstrueuses.



INSERT COIN(S)
CREDIT(S) 0/0

JOJO 5

Littéralement "JoJo Bizarre Adventure Episode 5", ce nouveau JoJo quitte la Dreamcast pour aborder la Playstation 2. JoJo est une licence manga qui a eu son heure de gloire autrefois.

PLAYSTATION 2

● Capcom/Été

Sur Dreamcast, JoJo s'illustrait en 2D mais, sur PS2, Capcom a décidé de passer tout en 3D. Il est des softs qui marquent l'histoire du jeu vidéo. Il faut donc croire que Jet Set Radio en fait partie, vu le nombre de titres qui s'en inspirent. Ce JoJo propose le même genre de polygones qui donnent l'impression de se trouver devant une bande dessinée en 3D. A la différence de Jet Set Radio, il n'offre pas des textures aussi détaillées et colorées. Les stages sont fermés et entièrement en 3D. Il existe une interaction avec ses derniers, mais on n'en connaît pas le degré. En tout cas, cela rappelle un peu Power Stone. L'histoire semble se dérouler en Italie et mettrait en scène,

tout du moins pour le moment, un groupe de 8 personnages. Chacun d'eux possède un Stand. Ce dernier est un puissant esprit qui peut être commandé durant un combat. Bien sûr, chaque Stand possède ses particularités, donc ses coups spéciaux.

Un design particulier

Peu de détails ont filtré sur ce titre à ce stade du développement. La technique de Jet Set Radio se prêtait merveilleusement dans son



Votre Stand guide les balles.

Une esthétique qui ne plaira pas forcément.

cas, reste à savoir si elle se prête au genre de la baston 3D. Enfin, comme pour la série sur Dreamcast, le design particulier de JoJo peut ne pas plaire à tout le monde, notamment à l'étranger. Il faudra attendre le TGS de mars pour voir en action.



Ça tranche avec le design d'un Street.



Le Stand est votre second moi.



Pourra-t-on détruire les décors ?



Des décors encore peu colorés.



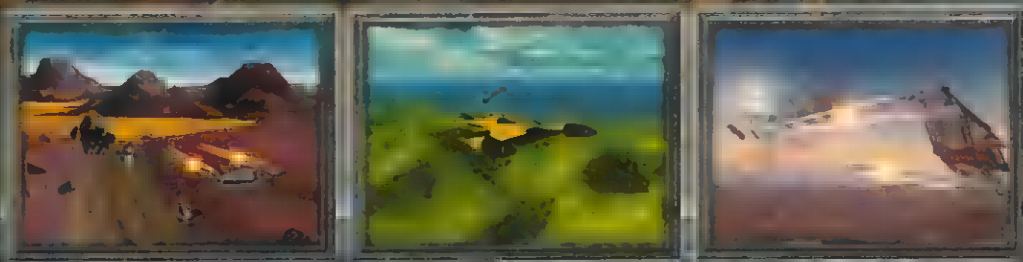
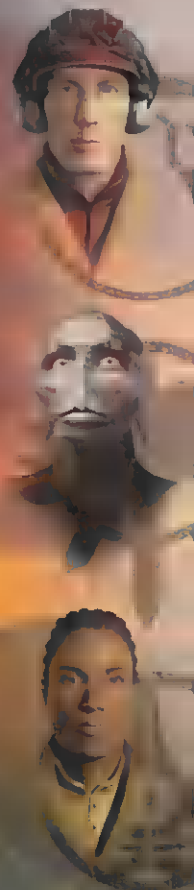
Les persos n'ont pas encore d'ombre.



Certains possèdent des armes.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

STAR WARS STARFIGHTER



TROIS HÉROS. UN MÊME ENNEMI. PASSEZ À L'ACTION.

Retrouvez tout le savoir-faire de LucasArts en matière de combats spatiaux avec *Star Wars: Starfighter* sur PlayStation 2.

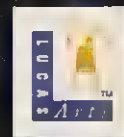
Incarniez des pilotes qui, animés par une haine féroce envers la Fédération du Commerce, devront unir leurs forces pour repousser l'invasion de la planète Naboo. Découvrez plus de 20 vaisseaux 3D ultra-réalistes, dont le chasseur Naboo N-1, dans plus de 14 environnements aériens et spatiaux.

PlayStation 2



 et PlayStation 2, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.



CLUB KART EUROPE EDITION

Club Kart Europe Edition est l'un des quatre jeux pour la Naomi 2 révélés jusqu'à maintenant. Il est l'œuvre d'une équipe qui était autrefois en charge de mettre au point les bornes pour tous les ex-AM.

ARCADE

● Sega/Printemps

Les tête-à-queue sont monnaie courante !

Voici un sport encore peu visité. Le kart. Namco s'y est essayé, mais avec un visuel du niveau d'un jeu PS. C'était un peu limite, même si la borne était cool. Sega y va du sien avec un projet techniquement bien plus abouti. Le jeu propose une douzaine de circuits qui se décomposent en configurations courte, moyenne et longue. On trouve aussi différentes classes adaptées à tous les niveaux de joueur : Class Novice, B Class, A Class et S Class. On commence un championnat en éditant tout d'abord son personnage : kart, habits, casque, couleurs, nom... Et on attaque en classe Novice. Une fois la classe Novice remportée, on passe à la suivante qui donne droit à un nouveau championnat et des

circuits supplémentaires. Le jeu comporte également un mode Apprentissage pour s'entraîner, et un mode VS. Au cours de la compétition, le temps est bien sûr limité. Les circuits s'inspirent des paysages de l'Europe du sud, mais on trouve toutefois des environnements très variés : ville, côtes, montagnes, etc. Les courses peuvent se dérouler de jour, la nuit tombante ou encore de nuit. La borne comporte, comme pour VF4, un lecteur (non dévoilé à l'AOU) où l'on pourra insérer une carte pour y sauvegarder son personnage et le championnat en cours. La borne a la forme d'un kart luxueux et les sensations de route sont retransmises par le système sonore.

On édite son perso !

On pourra utiliser une carte de sauvegarde.

Le jeu dispose des deux vues classiques.



Les animations sont très réalistes.



SeGa GaGa

Sega GaGa (SGGG) est un jeu délirant qui révèle pas mal de dessous des intrigues internes chez Sega. Avec la fin de la Dreamcast, il devient tout un symbole.

DREAMCAST

● Hit Maker/29 mars

Dreamcast, c'est fini. Hit Maker n'avait jamais imaginé que les événements puissent prendre cette tournure quand il a commencé le développement de ce RPG vraiment à part. On incarne un jeune garçon qui on a confié l'avenir de la compagnie Sega, laquelle se porte mal avec moins 5% de

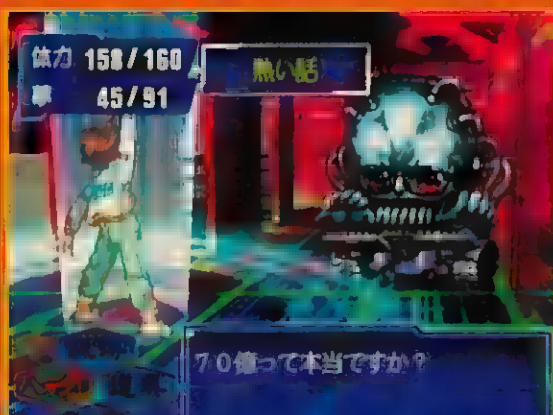
parts de marché. En face, Dogma (un concurrent aussi sympathique que l'Empire dans Star Wars) règne sans partage. A vous d'établir le planning des développements et de résoudre les problèmes internes de Sega jusqu'à ce que la société devienne leader mondial du jeu vidéo. On mesure son degré de réussite au nombre de panneaux publicitaires portant sa marque dans Akihabara (le quartier de Tokyo réservé à l'électronique de loisirs). Comme dans tout RPG, on dispute des combats (système très classique). Les ennemis représentent des conflits internes à Sega :

programmeur paresseux, mauvaise volonté, etc. Le jeu met discrètement la lumière sur nombre de tabous internes, comme Shenmue avec son budget colossal (420 millions de francs). On trouve, dans le jeu, toute la gamme des consoles Sega : l'on renouera avec nombre de vraies légendes comme Space Harrier, mais on ne pourra pas jouer. Pour l'occasion, Hit Maker va éditer un nombre très limité de VMS au design Megadrive!



ATTAQUE SPÉCIALE

OpaOpa (Fantasy Zone) viendra remettre les idées en place à vos ennemis.

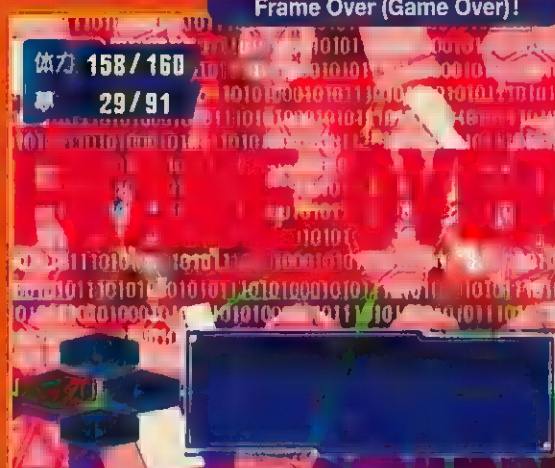


L'ennemi est un bogue qui révèle le budget de Shenmue : 420 millions (sacrée association!).

Cet ennemi ne jure que par le nombre de polygones.



Cet ennemi menace de diviser les équipes en filiales (ce qui s'est passé dans la réalité du reste!).



MONKEY BALL

Amusement Vision nous sort de derrière ses fagots un puzzle qui se révèle être une véritable mise à jour d'une légende, Marble Madness.

ARCADE

● A. Vision/or



Le bord relevé sert à sauter.

Monkey Ball est de ce genre de jeux au concept ultra simple, mais à l'intérêt élevé. Vous fait jouer des heures à essayer de passer chaque niveau de difficulté croissante. On choisit l'un des trois singes (chacun a ses caractéristiques). Le personnage prend place dans une bulle transparente. À l'aide d'un joystick analogique en forme de banane, on évolue dans un niveau en 3D, composé d'un sol parfois bordé d'une petite barrière et parfois non. Bien sûr, s'aventurer hors de la zone de jeu entraîne une chute fatale. Le joystick fait, en fait, pencher

le niveau d'un côté pour faire rouler le personnage. À l'écran, la vue est centrée sur votre héros. Le niveau possède des formes de plus en plus vicieuses, même des plates-formes mobiles. Le but est d'atteindre une porte de sortie, à l'autre bout du niveau. On ramasse aussi des bananes en route. On en totalise 100, on a droit à une vie supplémentaire. Les niveaux bonus sont, du reste, une excellente occasion d'en ramasser un maximum. Pour l'anecdote, sachez que le jeu est sponsorisé par Dole, le géant américain du fruit. Les graphismes ne sont pas très



importants. Cependant, ils sont d'une grande finesse et d'une bonne clarté. Le temps est limité et une petite carte vous aide à vous repérer. Voici donc un titre d'une étonnante simplicité mais vraiment accrocheur. D'un coût très réduit, il pourrait acquérir une bonne place dans les salles. Vivement une conversion...



La fin du stage s'annonce infernale!

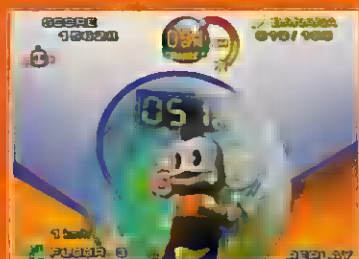
Les bumpers vous ralentissent.



Stage Bonus ondulé!



Un pas de plus et c'est la chute!



Votre héros est dans une capsule de verre.



Le genre d'enfer à passer!



Un effet sous-marin excellent!



ENFIN, UN ADVERSAIRE DE TAILLE SUR PLAYSTATION®2



QUAKE III REVOLUTION™



- ✦ PARTICIPEZ A 6 TYPES DIFFERENTS DE PARTIE DONT LE MATCH A MORT, LA CAPTURE DU DRAPEAU EN EQUIPE ET LE NOUVEAU MODE ELIMINATION.
- ✦ DETRUISEZ TOUT SUR VOTRE PASSAGE A TRAVERS 36 ARENES COMPRENANT DES CARTES CONÇUES SPECIALEMENT POUR LA VERSION PLAYSTATION.
- ✦ DEVELOPPEZ DES ABILITES AU COMBAT DE VOTRE PERSONNAGE DANS UNE NOUVELLE CAMPAGNE EN MODE SOLO, SAUVEGARDEZ LES PERSONNAGES ET UTILISEZ-LES POUR DIFFERENTS COMBATS SUR ECRAN PARTAGE.
- ✦ VOUS DISPOSEZ DE 12 ARMES DE DESTRUCTION MASSIVE COMPRENANT LE FUSIL INFRA-ROUGE, LE LANCE-GRENADES, LE LANCE-ROQUETTES ET LE BFG.
- ✦ AFFRONTÉZ JUSQU'A 8 AUTRES JOUEURS DANS UNE BATAILLE INTENSE SUR ECRAN PARTAGE.

www.france.ea.com

id



PlayStation®2

PLAYSTATION CONFERENCE

Comme chaque année, SCEI organise sa conférence Playstation pour communiquer les grandes lignes de sa politique concernant sa console. Avec Sega hors compétition, Sony a désormais les coudées franches.

A l'image de la Dreamcast, la Playstation 2 veut devenir une machine Internet. SCEI a donc dévoilé un câble reliant PS et PS2 avec l'i-mode de Docomo (un téléphone portable relié à l'Internet - voir C+ 110). Deux titres ont été présentés, un pour chacune des consoles (Check i-TV et Docodemo i-mode). Certes, l'i-mode peut se targuer de 20 millions d'utilisateurs, mais il souffre d'une vitesse assez lente (9 800 bps), contre certains concurrents bien moins chers et bien plus rapides (64 000 bps). En fait, pour beaucoup, c'est comme si SCEI voulait mettre en avant l'image d'un duo gagnant. Le disque dur pour la PS2 est annoncé à présent pour juillet



PSone et i-mode: le jeu en ligne à 9 600 bps...

avec une capacité unique de 40 Go. Son prix n'a pas été dévoilé, mais il devrait coûter bonbon. Fin 2001, SCEI veut lancer des PS2 Cafés à la manière des Cafés Internet.

Une nouvelle PS2 ?

Ces informations mises bout bout signifient-elles que SCEI préparerait une "nouvelle" PS2 ? Le fabricant est resté évasif sur le sujet. Si c'était le cas, cette PS2 prendrait place dans différents lieux dont les fameux PS2 Cafés, mais aussi dans le nouveau Net@ de Sega. Par contre, ce qui est sûr, c'est que d'ici juillet, la PS2 aura droit à un écran TFT

UNE VIEILLE HISTOIRE

"La Playstation fut la première console à proposer de la 3D dans l'histoire du jeu vidéo", Ken Kutaragi, 21 février 2001. Désolé, mais la PS ne fut pas la première console 3D. L'histoire est riche d'exemples (pas exhaustifs): StarFox (SFC), WildTrax (SFC), Star Cruiser (MD), Virtua Racing (MD), Hard Driving (Tengen, MD), etc. On n'oublie pas non plus que la Saturn est bien sortie avant la PS. Et on ne parle même pas de la 3DO ni de la Jaguar...

UNE PARTIE DE RISK ?

Kutaragi nous a montré une carte du monde pour illustrer la domination mondiale de la Playstation. On a donc appris que les Inuits jouaient à Tekken 3 dans leurs igloos et que la PS2 faisait un tabac à Madagascar (une paille pour les salaires locaux)... Maintenant, imaginez que Nintendo en fasse autant avec sa Gameboy, il ne resterait plus trop de blanc sur la même carte... Tsss...



15 pouces (même que sur PC), un clavier et une souris. Non, ne dites pas! Ce n'est plus une console mais bel et bien un PC... Enfin, SCEI a révélé qu'une partie des PS2 incorporerait un nouvel

Emotion Engine (CPU) gravé à 0,18 micron au lieu de l'actuel 0,25 micron. Ce changement de technologie signifie moins de surchauffe de la part du processeur plus petit et plus stable. Toute la production devrait passer au 0,18 micron vers le mois d'octobre. SCEI ne s'est pas attardé sur la question, à savoir si la PS2 à 0,18 présentait des différences, notamment en termes de performances, par rapport à son aînée.

DNAS vous regarde

Pour SCEI, le problème actuel du réseau est le piratage et non le manque d'infrastructures, le prix des communications ou les serveurs. SCEI focalise son attention sur le problème des copies sur Internet. A ce sujet,



Pour contrer le piratage, les jeux et les consoles ont leur numéro d'identification.

2001: LA VISION DE SCEI



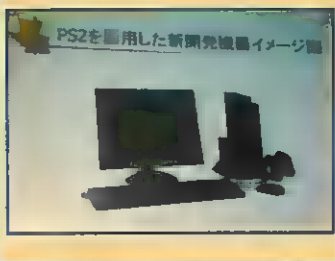
Ken Kutaragi, le président de SCEI, en chef d'orchestre de la soirée.

nous avons eu droit à une démonstration d'assez mauvais goût (et sur grand écran), dans laquelle Napster, Gnutella et le MP3 étaient diabolisés. Le tout avait l'allure d'une bonne vieille affiche de propagande militaire américaine de la Seconde Guerre mondiale. Sachez donc que chaque PS2 possède un code d'identification

personnel, tout comme les jeux produits à partir de maintenant. Sony compte généraliser ce procédé à tous ses produits: DVD vidéo, CD audio, etc. En regardant un film ou en jouant, la console sauvegarde des informations sur le disque dur ou sur la carte-mémoire. Ces infos sont communiquées automatiquement aux serveurs de SCEI lors d'une connexion Internet. SCEI préconise un accès permanent dans le cadre de sa politique du broadband (câble, ADSL...). La console pourra, dans le cas de copies pirates, refuser de faire tourner ledit jeu, CD ou film. Dans le même temps, SCEI aura été prévenu de l'incident. Ce système porte le nom de DNAS pour "Dynamic Network Authentication-System". En coulisse, certains responsables de SCEI avouaient que le procédé pouvait aller bien plus loin, comme donner à la firme une analyse détaillée de vos habitudes et de vos goûts. Bref, une étude de marché en temps réel: Big Brother n'est pas mort! Intel avait tenté une opération similaire avec son Pentium III, mais elle fut

UNE NOUVELLE PS2 ?

Base: PS2 classique
Disque dur: 80 Go
Ram: 128 Mo
Vram: 16 Mo
Interface: LAN 100 base TX
Sorties: HD/SVGA
Extensions: caméra CCD couleur (celle du Vaio)



DOCODEMO I-MODE

Toro est une superstar qui a fait ses débuts sur PS en inaugurant la Pocketstation. Ce Docodemo i-mode est un jeu de communication, dans lequel on échange des e-mail avec d'autres possesseurs du programme. Toro reçoit une lettre, interagit avec d'autres persos ou commente une sorte d'agenda que vous éditez sur PS. On peut échanger les données entre le Pocketstation et son portable i-mode. Toro reste avec vous sur chacune des ces trois plates-formes. Problème, ça coûte cher pour en profiter. Il faut une PSone, le jeu original Docodemo Issho, Docodemo i-mode, une Pocketstation, l'adaptateur et le téléphone. Soit environ 5000 F devant soi. Bien sûr, le tout tourne aussi sur PS2. Et là... c'est encore plus cher. SCEI - PS - 19 avril.



Vous recevez un e-mail.



On se fait son planning sur Playstation.



Toro vient habiter votre portable.

abandonnée par la suite devant les menaces de la justice américaine.

Mais où sont passés les jeux ?

La PS2 devient donc une machine Internet qui aura l'apparence d'un PC. Bref, SCEI effectue le trajet inverse de Microsoft. Il a fallu attendre la fin de la conférence, lors des questions de la presse, pour

que Ken Kutaragi (président de SCEI) parle de jeu vidéo. Enfin!... Il laissait planer un doute quant au fameux écran TFT de la PSone. Pas bon signe... SCEI a prétexté l'incapacité à mettre la main sur un stock suffisant d'écran TFT, omettant au passage que Sony fabrique des écrans TFT... Rien non plus n'a filtré quant à une baisse du prix de la PSone (9800 yens = 600 F environ) ou de la PS2. ...

PLAYSTATION CONFÉRENCE 2001

... Les développeurs sur PS2 qui travaillent sur des jeux en ligne sont donc restés sur leur faim. Certes, les premiers modems USB 56K non officiels seront disponibles en mars, mais ils n'ont pas l'aval de Sony.

Par ailleurs, SCEI nous a dévoilé que 142 titres étaient désormais disponibles pour la PS2 (18 février 2001), et que 45 étaient sur le point de sortir. Enfin, 370 jeux étaient prévus pour l'ensemble de l'année, pour un total qui avoisinerait les 557 titres fin 2001.

Malheureusement, quantité n'est pas forcément synonyme de qualité. Eh oui, on n'aura pas toujours des GT3 ou des MGS2...

Trop chers ?

Au titre des maladrances de la soirée, on nous a appris que le marché de la "plate-forme Playstation" se portait bien mieux qu'on ne l'imaginait. Ainsi, en un an, un possesseur moyen de PS2 se procure 3,2 jeux PS2, ainsi que 2,9 jeux PS. Une progression que Kutaragi attribue au regain d'intérêt pour les jeux PS. Beaucoup de professionnels, dont les développeurs, y voient un résumé du problème actuel : les jeux PS2 ne séduisent pas le public. Sinon, il n'y aurait aucun intérêt à acheter des nouveautés PS. Pire, la plupart des ventes PS viennent des séries "budget" dont les prix ne dépassent pas les 1 500 yens (environ 90 F). Le public s'est habitué à ce genre de tarifs tant l'offre est abondante. Du coup, déboursier 5 800 à 7 800 yens (350 à 500 F) pour un titre PS2, ça passe mal. Enfin, SCEI veut conserver ses deux consoles en activité, avec l'objectif d'atteindre en 2001 au Japon la barre des 20 millions de PS et des 10 pour la PS2.

CHECK I-TV

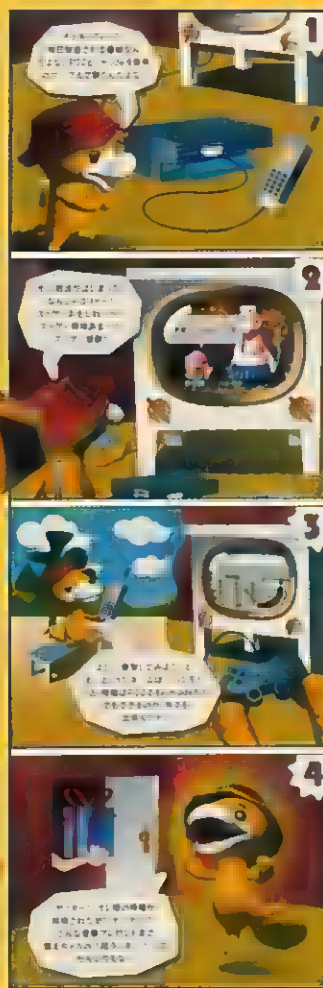
Voici un titre difficile à comprendre et, du coup, à expliquer. On s'arme d'une PS2, d'un i-mode et de l'adaptateur nécessaire, puis du "jeu". En utilisant le portable, on participe à de courtes émissions diffusées sur l'écran de la télé via Internet en passant par la PS2. On a le choix des programmes (15 minutes par jour). Les idées ou les commandes de chaque participant sont enregistrées depuis l'i-mode sur les serveurs de SCEI. De mini-jeux sont aussi prévus et on pourra gagner des lots. SCEI - PS2 - 26 avril.



Ça a l'air mignon...



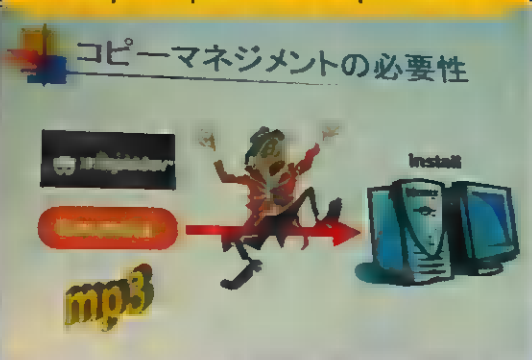
... mais pour l'instant, comprenez qui peut !



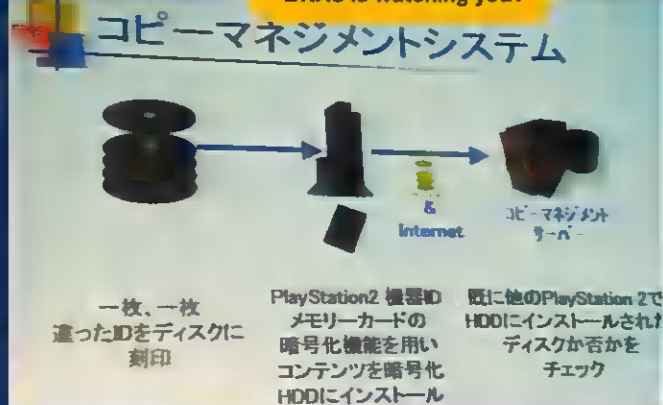
SONY VS MP3

Alors que SCEI entame une croisade anti-MP3, ses départements audio et vidéo capitulent pour se lancer à leur tour dans la révolution MP3 (leur format sécurisé concurrent n'ayant pas rencontré un grand succès). Sony a donc dévoilé un autoradio acceptant les CD-R/RW MP3, ainsi qu'un Discman graveur MP3. Cherchez la logique !

Sony, qui est éditeur de disques (CBS, Epic...) s'attaque aux pirates. On a vu plus subtil...



DNAS is watching you !



MOCAPBOXING

Après la danse et le gun shooting, Konami cherche un nouveau souffle avec les capteurs de mouvements. Premières à en bénéficier : les faces des boxeurs.



Les gants sont pourvus de capteurs.

ARCADE

Konami/oi

Avec ce nouveau principe, Konami pense tenir le bon bout. Des capteurs déployés en haut de la borne dans des gants de boxe analysent les mouvements du joueur.

Résultat, vous avez droit à un jeu de boxe qui simule, de manière assez réaliste et en 3D, un vrai combat. Les gants traduisent parfaitement l'endroit où vous frappez l'adversaire. Les capteurs du haut prennent en compte les déplacements de votre buste, mais pas le jeu de jambes. Mocapboxing n'est pas encore capable de cette prouesse. Par contre, ils permettent au joueur d'esquiver les coups de l'adversaire.

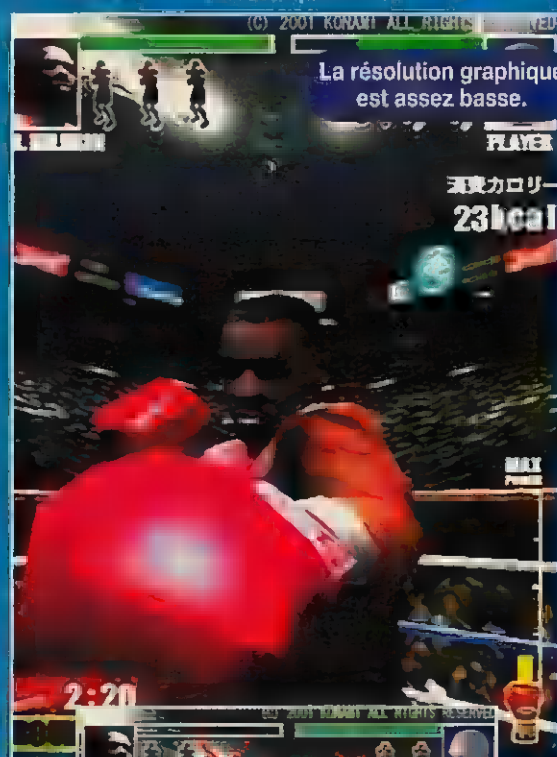
Tout en gardant les pieds fermement au sol, vous bougez le haut du corps. Voilà, c'est aussi simple que ça, et les sensations sont assez bonnes. Bien entendu, la puissance du coup dépend de la force que vous y mettez. Par moments, vous devez frapper dans des cibles qui apparaissent sur le corps de l'adversaire. Basé sur une vieille carte mère, le jeu ne peut pas déployer des graphismes très élaborés. Entièrement en 3D, le boxeur adverse n'est pas trop mal rendu. Les cordes, elles aussi, sont aussi

bien rendues. Pour le reste, le décor n'est pas au top. Mais le visuel n'a que peu d'importance, car le fun se situe ailleurs. Vous pourrez affronter divers boxeurs, aux caractéristiques et styles différents. À la fin d'une partie, on vous indique le nombre de calories perdues !



Des capteurs sont déployés en haut de la borne.

Frappes dans la cible !



La résolution graphique est assez basse.



Là, il a son compte !

KUROGANE NO HOKO

Nous sommes en 19... et les nations ont capitulé les unes après les autres devant les forces invincibles lancées par Transsuran, superpuissance militaire à la conquête du globe...

PLAYSTATION 2

● Koei/Printemps

La PS2 peut faire mieux graphiquement...



Comme d'autres, vous refusez la domination de Transsuran. Vous ralliez un groupe de militaires dans un conflit désespéré pour la libération du monde. Vous dirigerez un navire de guerre. On a le choix de sa nationalité en début de partie : japonaise, américaine, anglaise ou allemande. Puis choisissez votre vaisseau : destroyer, croiseur, cuirassé, porte-avions... Chacun a ses avantages comme ses inconvénients. Le monde de Kurogane no Hoko est divisé en huit mondes, chacun

articulé en missions. Il en existe une douzaine de sortes différentes. Le jeu se déroule tel un shoot. On se déplace librement dans l'espace du stage. La vue principale est de haut, comme dans Command & Conquer. On navigue tout en balayant les ennemis (unités, structures) de l'écran. On dispose d'un arsenal constitué de sept types d'armes. Pendant le jeu, on en contrôle un pendant que les six autres sont gérés automatiquement par la machine. Il faut bien sûr respecter les objectifs de la mission. Chaque mission

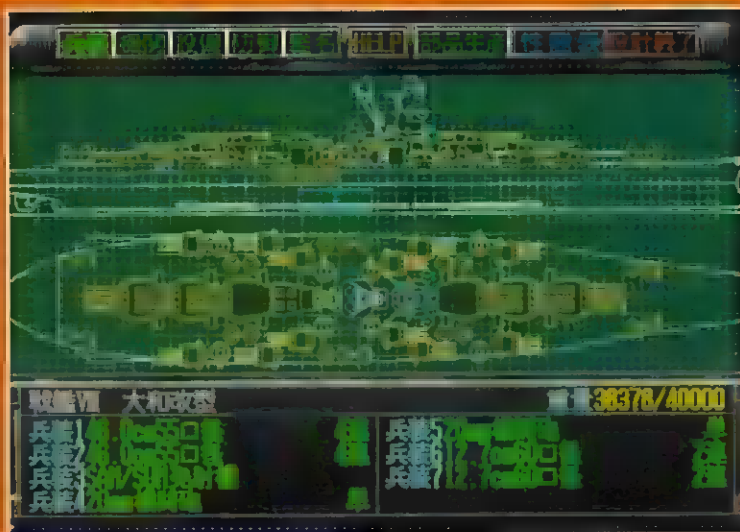
réussie rapporte de l'argent qu'on pourra dépenser en recherche et développement pour améliorer son vaisseau. Avec le temps, certes, tout s'en va, mais il sera possible de mettre au point des armements secrets imaginaires.

Avis aux modélistes !

Les fans de réalisme historique pourront s'amuser à construire des répliques des plus grands navires de la Seconde Guerre mondiale : Yamato, Bismarck, USS Enterprise, etc. (à noter que vous ne disposez pas encore du Charles-de-Gaulle, et c'est une chance !). Vous dirigez un porte-avions, des escadilles viendront vous



Un gros canon, ça fait mal !



On a droit à des armes originales !



Une version PS2 qui sent le PC.



Seul dans un océan hostile...

soutenir. Le jeu inclut pas moins de 200 types d'appareils, basés sur de véritables designs de guerre. Au cours des combats, les unités (bateaux et avions) gagnent en expérience et peuvent ainsi grimper les cinq niveaux d'aptitude. Bien sûr, leurs performances au combat s'en ressentent. Précisons enfin que c'est Microcabin, déjà auteur de la version PC, qui se charge de cette version PS2, pour le compte de Koei.

ARMORED CORE NEW AGE

Alors que SCEI tarde à mettre en place une politique Internet pour sa PS2, les éditeurs se lancent dans l'aventure avec l'aide de fabricants de modem.

PLAYSTATION2

● From Software/oi

Lé jeu en ligne sur PS2 bute, entre autres, sur des infrastructures déficientes et une trop grande pluralité d'opérateurs (câble ADSL). Square a dû abandonner l'option en ligne de Final Fantasy X. Sentant le vide, les fabricants de modems locaux (Sunsoft, Omron, etc.) lancent leurs propres modèles USB PS2. On ne sait pas, à ce sujet, s'il y aura des problèmes d'incompatibilité entre certains jeux et certains modèles de modems.

Combat en ligne

Ce nouvel Armored Core conserve nombre d'éléments propres à la série, comme la fabrication complète de son robot à partir d'une grande variété de pièces détachées et d'armes. L'interface demeure la même que dans Armored Core V sur PS2. Les graphismes sont un peu plus fins et les décors plus élaborés. En



fait, la grande nouveauté de ce New Age vient de ses modes de combat en ligne. Le mode VS Mission permet à 2 joueurs de remplir une mission ensemble. Deux de déterminer s'ils joueront en coopération ou en ennemis. Le mode Online Taisen propose un duel en écran splitté verticalement. On peut jouer ainsi via un modem ou le câble i-link en reliant deux PS2. Il est toujours possible de convertir les sauvegardes (concernant son robot) des précédents volets d'Armored Core (depuis le premier sur PS). Un mode Solo est aussi inclus. Les combats auront lieu aussi

bien dans les airs que sur terre. La variété des décors est assez importante. Des niveaux souterrains seront aussi au menu.

On vous attend en bas.



Souris, clavier, câble et bulldozer

Les chars sont costauds!



Pour la sortie du nouvel épisode, From Software commercialisera une souris et un clavier USB ainsi que le câble i-link. On pourrait communiquer via un chat standard (au clavier?). From Software essaie de prendre en compte la totalité des modems USB actuellement annoncés sur PS2 (une option permettant de configurer le PS2 en fonction du modèle). Les graphismes restent dans la lignée du volet précédent. Les textures sont encore aussi monotones avec des teintes toujours assez semblables.



KLONOA 2

Après un premier volet réussi, Namco revient à la charge. Devant le peu de jeux dignes de la PS2, voilà une sacrée bonne aubaine !

PLAYSTATION 2

● **Namco/22 mars**

Une ambiance très chaleureuse.



Le héros propulsé dans les airs !



Le monde se découvre peu à peu.



ボルク地下工場

START メニュー

R1 スター

©1997-2000 NAMCO LTD.

En panne de jeux, la PS2 voit arriver ce Klonoa 2 avec satisfaction. Loin de gâcher les capacités de la console, le jeu de Namco réussit cependant à procurer des sensations à la hauteur des espérances, notamment grâce à un rendu visuel élaboré. Par exemple, le héros pourra se trouver propulsé à travers un niveau à l'aide d'un canon ou effectuer des chutes vertigineuses ; le tout au service d'une action franchement plus dynamique que dans le premier volet. En effet, ce Klonoa semble présenter quelques ressemblances avec la série des Sonic Adventure et bénéficie de séquences d'action très impressionnantes. Chaque monde est divisé en zones (24 en tout) auxquelles on accède par des routes. Chaque monde se termine par l'éternel affrontement contre un boss, généralement dans un espace fermé. L'aspect plates-formes est conservé avec des passages qui mettent les nerfs à rude épreuve. On peut se saisir des adversaires pour réaliser

quelques actions spéciales comme les jeter contre un autre ennemi ou s'en servir pour effectuer des doubles sauts. Dans les derniers niveaux du jeu, on découvre des passages où le héros s'adonne au surf.

La réalisation est adaptée au genre avec des graphismes bien colorés et une bonne 3D. Un mode 2 joueurs est également présent sous la forme d'une sorte de jeu d'équipe pour passer certains obstacles.

C'est mignon comme tout.



バグシ : ウム。それでは、まず大巫女の元に行き、
巫女の証をさがさるがよい。
ロロ : 巫女の証... 私が...



Les séquences d'action sont très variées.



Le surf est à l'honneur.

AOU SHOW 2001: S



Virtua Striker 3 (Sega).



Wild Riders
(Sega/Wow Entertainment).



Monkey Ball
(Sega/Amusement Vision).



Dynamic Golf
(Sega/Wow Entertainment).

Depuis quelques années maintenant, les deux salons d'arcade que sont l'AOU et le Jamma tournent régulièrement au one man show de Sega. Cet AOU n'a pas fait défaut à la tradition.

Certes, l'arcade n'a plus la pêche comme avant. Les salons se vident et les éditeurs se concentrent sur la console. Depuis les Model 1 et 3, Sega se trouve quasiment en acteur unique d'un marché qui semble lui appartenir. Fin les duels d'antan : il est désormais question d'entente. Chacun travaille en partenariat comme ce fut le cas entre Capcom et SNK. C'est désormais à tour de rôle que Sega et Namco. Mais le couple est déséquilibré. Sega assied sa domination en soufflant le chaud et le froid. Wow, un département de Sega, a réalisé un superbe Vampire Night qui est considéré comme le seul titre à valeur du stand Namco, un comble. Sega n'a pas annoncé de carte compatible PS2, un soulagement pour le System 246 de Namco. Mais dans le même temps, Virtua Fighter 4 barre le chemin à SoulCalibur et Yu Suzuki brisait certaines espérances. En effet, ce dernier a choisi l'AOU

Show pour ruiner les espoirs de ceux qui attendaient un Virtua Fighter vs Tekken. Ce fut un non, franc et clair. Pour le patron de l'AM2, Tekken VF sont deux mondes différents. Mauvais signe ou pas, Capcom et Jaleco ont boudé l'AOU (une première). Konami, devant la baisse de popularité de sa ligne Bemani (jeux musicaux), hormis Samba de Amigo, mise tous ses espoirs sur son nouveau dada : les capteurs de mouvements. Cette technologie, introduite par Sega via Sonic Team, n'a pas encore captivé les foules.

Pas grand-chose

Taito et Tecmo n'avaient pas grand-chose à présenter pour cet AOU. Peut-être au Jamma ? Il est vrai que le passé du salon a souvent été plus riche en nouveautés. Du reste, il est quasiment confirmé que ce salon de fin d'année sera le théâtre d'un affrontement dans le domaine des jeux de combat, puisque VF4 sera jouable, tout

comme SoulCalibur. SNK vs Capcom. Ces deux derniers titres seront présentés pour la première fois. Ils auraient dû l'être pour cet AOU. Du coup, bonjour le carnage au Jamma ! Chez Sega, on attend les nouveautés des équipes (il est vrai devenues sociétés indépendantes) qui n'étaient pas présentes lors de cet AOU comme Hit Maker (ex-AM3) ou Sega Rosso (ex-AM5). On parle, entre autres, de Virtua Tennis, d'une course automobile/action 3D et d'autres projets encore secrets. Crazy Taxi 2, un temps attendu en arcade, était bien confirmé sur Dreamcast uniquement. En effet, après un long temps de réflexion, Hit Maker a finalement choisi de ne pas adapter le jeu sur Naomi. Bref, le pessimisme est de rigueur dans la plupart des états-majors, mais il en est un qui arbore un grand sourire, surtout depuis l'annonce de l'abandon de Dreamcast.



Super Major League
(Sega/Wow Entertainment).



Mr Driller G (Namco).



Club Kart
(Sega/Melatoro).



Vampire Night
(Namco).

EGA ET LES AUTRES

VIRTUA FIGHTER 4



Une masse incroyable de média et de concurrents est venue découvrir les premiers extraits de VF4. Il faut dire qu'on l'attendait depuis cinq ans!

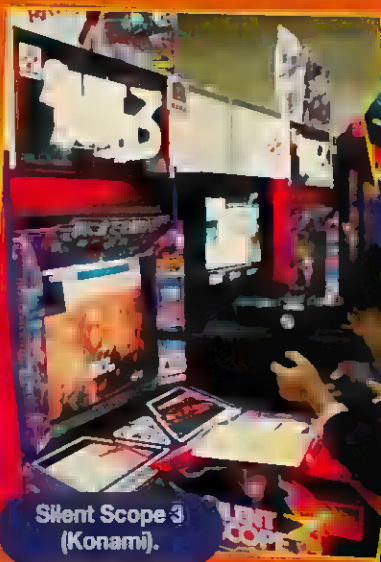


Suzuki était rassuré par la popularité intacte de son jeu fétiche.

Stunt Typhoon (Taito).



Sotenryu (Taito, Puzzle)



Silent Scope 3 (Konami).

Thrill Drive 2 (Konami).



Football Masters (Konami).



Taiko no Tatsujin (Namco).



LA GUERRE DES PHOTOS

Après les jeux de musique ou de danse, voici une nouvelle guerre qui s'annonce, celle des jeux photo. Les acteurs restent les mêmes: Konami et Namco.

Chacun a son sponsor en la personne d'un fabricant d'appareil: Nikon pour l'un, Minolta pour l'autre.



Ce sont des répliques très fidèles!

Namco propose des parties à deux.



Namco vs Konami, un affrontement continu.



REJOIGNEZ LA LIGUE DES GLADIATEURS DU FUTUR



Unreal TOURNAMENT

18/20 "La référence du genre sur PlayStation 2" PSM2



INFOGRAMES HOTLINE www.fr.infogrames.com [☎ soluces 0892 68 30 20] [☎ 36 15 Infogrames*]



UNREAL™ TOURNAMENT ©2001 EPIC GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. CREATED BY EPIC GAMES INC. IN COLLABORATION WITH CRYSTAL EXTREMES. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES. INFOGRAMES AND THE INFOGRAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF INFOGRAMES. UNREAL AND THE UNREAL LOGOS ARE TRADEMARKS OF EPIC GAMES INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.

playStation 2

NEWS



Que d'événements ce mois-ci. Entre Conker's Bad Fur Day qui passe entre les mains de THQ et l'adaptation de Giants : Citizen Kabuto (en illustration ci-contre) sur PlayStation 2, on ne sait plus où donner de la tête. En attendant ces hits, l'actualité DVD est aussi très chargée, avec les mastodontes de Gladiator et M:I-2.

DES CHIFFRES

■ TOPS/FLOPS AU JAPON.

Les meilleures ventes des sorties du mois de février :

- 1- Onimusha (PS2) : 517 000
- 2- Exciting Pro Wrestling 2 (PS) : 21 900
- 3- Gundam vol.1 (WSC) : 21 500
- 4- Panzer Front bis (PS) : 19 600
- 5- Metal Slug X (PS) : 17 000

Les flops du mois (février 2001) :

- 1- Shaburo 1500 Series (PS) : 3 550
- 2- Shobushi Densetsu (PS) : 4 800
- 3- Brave Saga (PS) : 5 450
- 4- Eldorado Gate 3 (DC) : 5 765
- 5- With You (WSC) : 7 300

■ **GBA.** Les réservations de Gameboy Advance au Japon se sont terminées bien avant la date fixée, comme tout le monde s'y attendait. Le dernier espoir repose dans le stock qui sera mis à la disposition des magasins le jour du lancement.

■ **GAME CUBE.** De nombreuses sources au sein des circuits de distribution japonais parlent d'un lancement de la Game Cube dans la première moitié de novembre 2001. Certaines grandes chaînes auraient déjà lancé des précommandes. La sortie américaine suivrait en Noël 2001 et l'Europe serait pourvue durant les deux premiers mois de 2002. Si les dernières rumeurs font état d'un prix de lancement de 399 dollars (environ 820 francs = 430 euros) pour la Xbox, on parlerait de 250 dollars (environ 1 770 francs = 270 euros) pour la Game Cube.

■ LA DREAMCAST CHAMPIONNE.

Depuis la baisse du prix de la Dreamcast, les ventes ont été boostées partout dans le monde. En France (+ 130 %), mais surtout au Japon, où elle est passée carrément devant la PS2. Son prix tombé 9 900 yens (environ 600 F) a poussé les ventes jusqu'à 40 000 pièces, pendant la semaine du 26 février. Comme quoi, il n'y a que les imbéciles qui restent insensibles à la Dreamcast, la préférée de nous tous !

CONKER'S BAD FUR DAY

Pigeon le crado

La Nintendo 64 est encore là, et on n'y trouve pas que des Pokémon en rut ! Prochain événement : Conker's Bad Fur Day, de notre développeur anglais préféré, Rare.

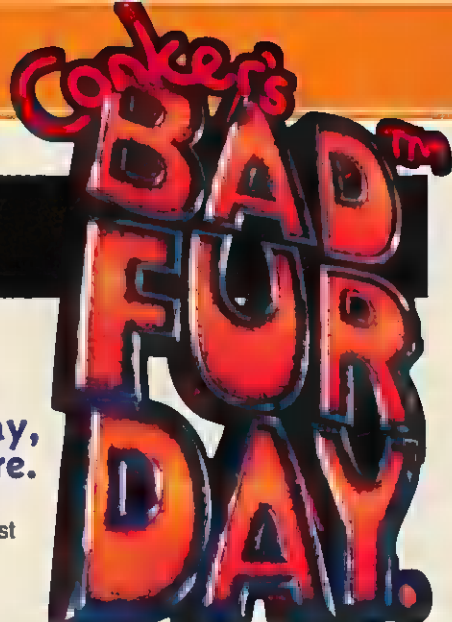
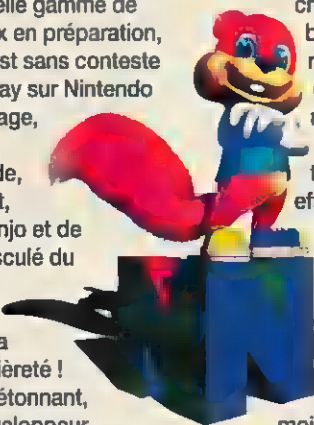
Coup de théâtre ! Le jeu surprise de l'E3 2000, signé par Rare ne sera pas édité par Nintendo en France ! Petit flash-back pour rappeler les événements : en mai 2000, nos deux reporters de choc, l'honorable Gia et ce feignant de Niiico, investissent le salon de l'E3 à Los Angeles, et y découvrent la nouvelle gamme de Rare. Parmi ces jeux en préparation, le plus surprenant est sans conteste Conker's Bad Fur Day sur Nintendo 64. Mais le personnage, destiné à l'origine à être un héros insipide, bien fade et gentillet, dans l'ombre de Banjo et de Donkey Kong, a basculé du côté obscur du jeu vidéo, c'est-à-dire, dans la débauche, la vulgarité et la grossièreté ! C'est d'autant plus étonnant, que Rare est un développeur

quasiment intégré à Nintendo, qui est plutôt du genre gngnngnan.

Nintendo pas cool

Conker, le petit écureuil mignon aux grands yeux, est donc devenu le héros d'une aventure gore, à la limite de la scatologie. Pisser sur des flammes pour éteindre un feu,

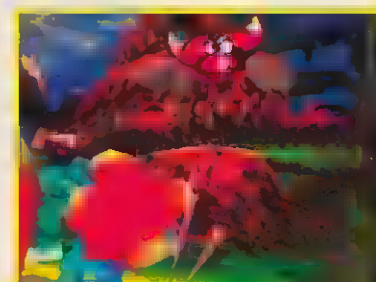
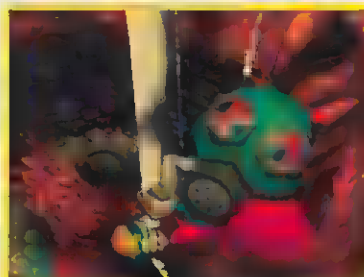
croquer les testicules d'un boss, initier un concert de rots... tous ces aspects (assez gras, il faut le reconnaître) l'éloignent nettement de l'esprit traditionnel de Nintendo. Et effectivement, la branche française l'a sûrement jugé incompatible avec son image et a décidé de laisser sortir sous la bannière de THQ. Conker gardera donc son contenu interdit aux moins de seize ans, mais



restera en anglais. THQ a préféré ne pas le traduire en français, pour justement éviter aux plus jeunes d'y comprendre quelque chose. Nous espérons aussi très fort que la censure ne frappera pas cette œuvre originale. Car, dès l'allumage de la console, ton est donné. L'écureuil commence par tronçonner le logo de Nintendo (sacrilège !), et juste après cet acte de lèse-majesté, il cajole celui de Rare. L'ambiance est posée, place aux délires !

Apparences trompeuses

Le jeu se présente à la manière d'un Banjo, dans la tradition des jeux de plates-formes 3D made in Rare. Le perso vu de dos se balade librement, avec rotation de caméra et vue subjective à la clé. Conker doit apprendre des mouvements divers au fur et à mesure du déroulement de l'aventure, en combinant les touches servant à sauter, agir et se baisser. Les couleurs des décors et les personnages nous promènent dans un monde fidèle à l'univers de Rare. La révolution touche l'esprit et non la réalisation. Il suffit de lire les dialogues pour se rendre compte de la gravité du cas. Plusieurs gros mots anglais passent sans souci, des gerbes de sang éclatent sans crier gare, ça pète, et ça rote dans tous les sens, et pour obtenir certains bonus, il faudra allonger des dollars. Tous



JAPONAIS



ces éléments font de Conker une petite bête pas très tendre, malgré son apparence. Reste à savoir si le public français de ■ Nintendo 64

adhérera à l'humour de cet écureuil. Ce n'est pas gagné d'avance. Au grand dam des amateurs de Bisounours, Conker's Bad Fur Day

sortira bien en France, et risque d'offusquer certaines familles...

■ **MANGA-CAFÉS.** Au Japon, la police a récemment effectué des visites surprises dans des "manga-café", des centres offrant de lire des mangas 24 heures sur 24, dans un cadre très silencieux. On peut feuilleter les ouvrages en se restaurant et en buvant des boissons non alcoolisées. Mais, ces centres sont aussi de plus en plus nombreux à proposer des jeux consoles. Il suffit de s'installer dans un box pour jouer quand on veut. Le prix est fonction du temps passé. Les éditeurs de jeux n'ont pas vraiment apprécié et ont demandé à la police la cessation de ces activités jugées par eux illégales.

■ **MINUS.** Le prochain salon du Tokyo Game Show, qui se tiendra au Japon fin mars, s'annonce encore pire que les précédents et confirme la tendance des dernières saisons : le salon rétrécit à vue d'œil. Soixante-six exposants au printemps 2000, soixante en automne, et seulement quarante-quatre pour ce salon.

■ **SPACE I-MODE.** Au Japon, Sega a dévoilé un nouveau jeu tournant sur i-mode 503, qui n'est autre que ■ vénérable Space Harrier. Nostalgie...

■ **SPACE PDA.** Au Japon, Taito a eu l'excellente idée de ressortir une version du Space Invaders original sur le Zaurus, le PDA de Sharp. Le résultat est luxueux. Vivement que Palm mette un écran TFT 16 millions de couleurs !

PETIT MAL ÉLEVÉ !

Voici un petit échantillon de la puissance de tir du jeu. Rare n'a pas fait dans la dentelle, ni pour le langage employé, ni pour le choix des items.



Oui, vous l'avez bien lu, Conker cause argent avec l'épouvantail.



La mort ne mâche pas ses mots. Traduction littérale : "une vraie douleur dans le c..."



Une autre injure très américaine... Doit-on vraiment la traduire ?

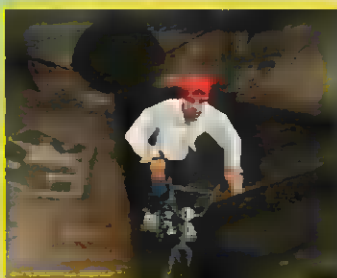


Regardez bien ce que tient Conker : une bière !



EXTRÊME

■ **MAT HOFFMAN'S PRO BMX.** Les fans de BMX vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Mat Hoffman's Pro BMX reprendra les mêmes éléments que Tony Hawk's Pro Skater – et notamment le même moteur –, mais il n'a pas été développé par Neversoft. D'ailleurs, le jeu ressemble beaucoup à Tony Hawk's Pro Skater, avec les mêmes principes de missions et des objets à récupérer dans les niveaux. Sept autres riders BMX partageront la vedette avec Mat, et il y a fort à parier que des persos secrets s'y trouveront aussi.



■ **INTEL EST PRIS QUI CROYAIT PRENDRE.** Difficile début d'année pour Intel qui va se séparer de 4 % de son personnel (5 000 employés tout de même). Raison officielle : ce sont des départs volontaires. Rien à voir donc avec les baisses de ventes des processeurs Intel et le très contesté Pentium 4. Rien à voir non plus avec les publications d'AMD, son concurrent direct, qui annonce un chiffre d'affaires farineux pour l'année 2000 et le premier trimestre 2001. Non, rien à voir. Vraiment.

CONSOLES PUB

F-Zero Advance

La Gameboy Advance sort au Japon fin mars, et voici une pub d'un des jeux phares de la console, le très attendu F-Zero ! La pub montre une des véritables innovations de la console par rapport à la Gameboy Color : on peut y jouer à quatre en même temps, avec une seule cartouche !



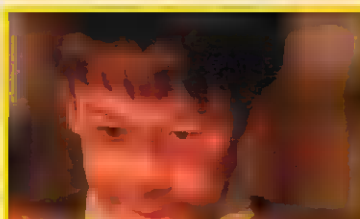
Gameboy Advance



Rocket Start !



Burst Turn !



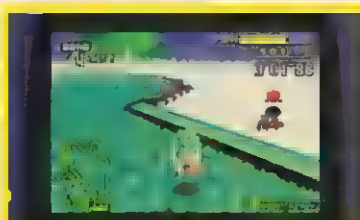
Vas-y ! Vas-y !



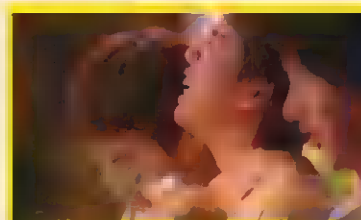
Encore quelques-uns !



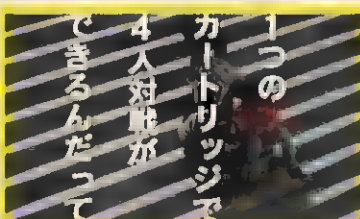
Yeahh !



Jump !



Nooooonnn !!!



Avec une seule cartouche, jouez à quatre en même temps !



Battez-vous pour 1 centième de seconde.



F-Zero, Gameboy Advance

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

Prenant place dans l'univers médiéval-fantastique d'AD&D (Advanced Dungeons & Dragons), Warriors of Might and Magic sera un pur concentré d'action 3D. Dans cet environnement très connu des "rôlistes" et des "PC-istes", vous incarnerez un gros costaud dont le but sera de blaster tous les monstres qui lui barrent le passage. En fait, ce titre s'approche plutôt de Diablo sur PC, ou de Darkstone sorti

récemment sur PS. L'aventure s'annonce longue, et l'équipement très varié. La recherche occupera une part importante dans ce jeu, ponctué d'énigmes nombreuses et corsées.

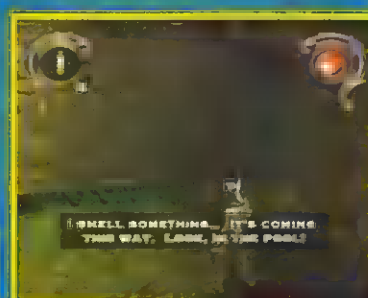
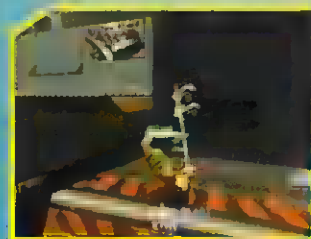


FIGURE DANGEREUSE

6000 POINTS



Si tu en as marre de faire de la trottinette sur le trottoir, si tu veux faire des grinds à 3 mètres de hauteur, joue à Freestyle Scooter. Plus de 45 figures ahurissantes à enchaîner sur 8 niveaux débordants de rampes et de trampolines. Avec l'un des 9 personnages disponibles, multiplie les exploits et relève des défis incroyables pour libérer tes copains. Freestyle Scooter, le fun version XXL.



© 2000 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Freestyle Scooter, Crave Entertainment and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. Ubi Soft, "PlayStation", and registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. NINTENDO 64, GAME BOY™ AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO GAME BOY™ AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. • Design: P-VCA

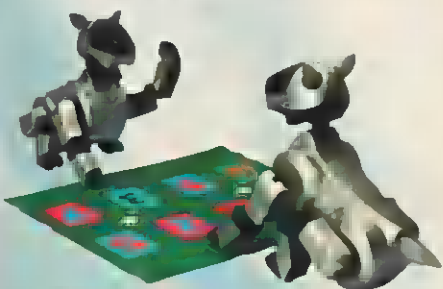
JAPONAIS

■ **CHUCHU !** La Sonic Team a dévoilé ChuChu Rocket ! pour la Gameboy Advance. On retrouve toutes les options de la version originale Dreamcast, dont le jeu à quatre. Sur la portable de Nintendo, comme pour F-Zero, une seule cartouche sera nécessaire pour le mode 4 joueurs. Le mode Puzzle renferme pas moins de 600 stages choisis parmi les 17 000 récoltés à travers un concours organisé sur Dreamcast.

■ **RIEN AU HASARD.** Au Japon, Capcom lance une opération spéciale à l'occasion du cinquième anniversaire de sa série Bio Hazard. A l'occasion de la sortie de Bio Hazard Code Veronica sur PS2, Capcom commercialisera en série limitée une valise collector luxueuse, contenant, outre le jeu, quelques bonus, en l'occurrence tous les titres de la série sur PS. En plus, on y trouvera quelques goodies. Cette valise, déjà très convoitée, sera fabriquée à 10 000 exemplaires et coûtera environ 1 000 F.



■ **AIBO ENCORE.** Au Japon, Sony a dévoilé deux nouvelles couleurs pour son chien robot vedette, le bien nommé Aibo. La compagnie a aussi dévoilé un jeu de cartes dans lequel deux Aibo peuvent se battre en duel. Le ridicule ne tue pas. Avouez que la photo ci-dessous vaut son pesant d'or...



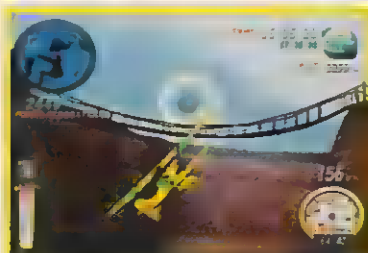
SKY ODYSSEE

Coucou casse-cou

A bord de vieux coucous datant de la Première Guerre mondiale, parcourez les cieux en bravant les lois de la gravité au-dessus de quatre grandes îles. A l'instar de Pilotwings, le but dans Sky Odyssee est de

devenir le maître du ciel. Au cours de missions variées, vous devrez montrer vos talents en traversant des canyons, ou, par exemple, en ravitaillant votre engin en plein vol au cul d'un train en marche. Bien sûr, vos acrobaties aériennes, vos vrilles et loopings rapporteront quelques

points supplémentaires. Il faut voler avec classe ! Sky Odyssee sera donc un jeu très "planant". Attachez votre ceinture, enfiler votre casque, le décollage est pour bientôt.



FORMULA ONE 2001

La saison de Formule 1 a repris, et comme tous les ans, il en est de même pour Formula One, qui bénéficie toujours de la licence FIA. Nous retrouvons donc les nouvelles écuries avec leurs pilotes attitrés et leurs couleurs officielles. En plus d'être encore plus beau, plus fluide et plus "plus", ce nouveau volet introduit une caractéristique sympathique : la possibilité d'enrichir sa culture concernant le sport automobile. Avec certaines épreuves, vous aurez le plaisir de répondre à quelques

questions, sous forme de quiz, vous rapportant quelques points supplémentaires au passage. Les questions tournent, bien sûr, autour de l'histoire de la F1.



PS2



PS2



PS2



PS2



PS2



TERME DE COMBAT KK



Et si vous retourniez à l'école, juste pour le fun ?

Endossez votre plus bel uniforme et rejoignez les classes de **Project Justice**, la suite de **Rival Schools** sur Dreamcast. 28 personnages plein d'humour, dignes des meilleurs mangas s'affrontent dans le plus pur style japonais. Une jouabilité exemplaire et des effets spéciaux hallucinants : vous n'aurez jamais autant aimé le lycée !



GOOD DEAL

■ **GADGETS.** Profitant de l'engouement pour Final Fantasy IX, Bandai a sorti une série de figurines à l'effigie des héros du jeu. Attention, ce sont des objets de décoration, et non des GI's Joe passés au torture-test. Vendus par pack de deux figurines, les premiers à voir le jour sont les packs Djidane-Bibi, et Steiner-Garnet. Viendront prochainement les packs

Eiko-Salamander,

■ Freya-Kweena.

Le pack de deux figurines est vendu 85 francs.



■ **LA MEILLEURE AFFAIRE.** Les ventes de Dreamcast ont augmenté de 130 % depuis la baisse de son prix à 1000 F en France. Et Sega ne s'arrêtera pas là. Les prochaines soldes concernent les jeux et les accessoires. A titre d'exemple, SoulCalibur est à 99 F, Virtua Tennis, Space Channel 5, Sega GT et Jet Set Radio sont à 199 F. Quant à Shenmue, son prix chute à 299 F. Enfin, le clavier ne coûte plus que 99 F. Si vous n'avez pas encore succombé à la Dreamcast, vous ratez quelque chose...

18 WHEELER

Bulldozer for ever



Déjà testé en import dans C+ 106 (87 %), 18 Wheeler fait partie des jeux épatants et originaux de la Dreamcast qui s'apprentent à débarquer en France. Accrochez-vous bien, car cette course de véhicules a de quoi décoiffer, puisqu'on y conduit des camions ! Et pas des petits camions de kékés. Ici, il est question d'énormes trucks qui sillonnent le continent américain, ceux pour lesquels l'expression "beau comme un camion" a été inventée. Au volant de ces monstres (enfin, le volant ressemble plutôt à la barre d'un

navire), le but est de transporter des marchandises d'un point A à un point B, en évinçant si possible un rival franchement collant. Votre périple ne se passera pas dans le calme, car vous devrez faire face aux minuscules intempéries (comme des cyclones), aux routes difficiles (des chemins de terre tracés pour des Jeep) ■ aux embouteillages (mais rien ne vous oblige à vous arrêter derrière les voitures...). 18 Wheeler est aussi l'occasion de vous initier au pilotage de gros culs au comportement inhabituel pour les pauvres



conducteurs du dimanche. Par exemple, le mode Parking vous familiarisera avec les manœuvres, les marches arrière... Très vite, vous apprendrez à négocier de façon très large les virages, et vous comprendrez la logique bien particulière pour réussir un créneau avec un 38 tonnes.



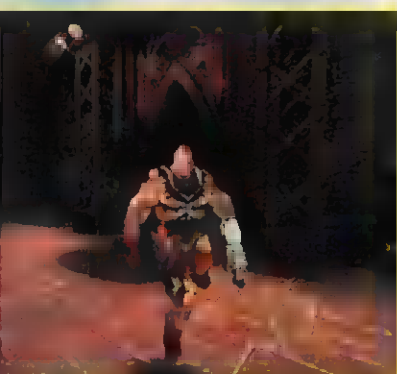
RUMBLE RACING

Des petites voitures en rogne, qui se font la course sur toutes sortes de routes, c'est le programme de Rumble Racing. Dans un esprit proche de Mario Kart, Electronic Arts a tenté de réaliser un jeu de course délirant, avec plein d'options à ramasser. Les voitures peuvent aussi exécuter des cascades à l'aide de tremplins. Rumble Racing sera l'un des premiers titres du genre à sortir sur PS2.



DOOM-LIKE

■ **QUAKE III REVOLUTION.** Le carnage Quake III se prépare à s'abattre sur la Playstation 2. Et encore une fois, le jeu sera revisité afin de coller aux spécifications de la console. Le jeu proposera un mode Multijoueur à quatre en écran splitté ■ un mode Solo légèrement différent. Bien sûr, l'action intense sera conservée. Ce n'est pas une révolution, certes, mais la PS2 promet d'être nourrie en Doom-like de qualité, avec les sorties prochaines de Half-Life, Red Faction et Unreal Tournament. Date de sortie de Quake III Revolution encore inconnue.



GIANTS : CITIZEN KABUTO

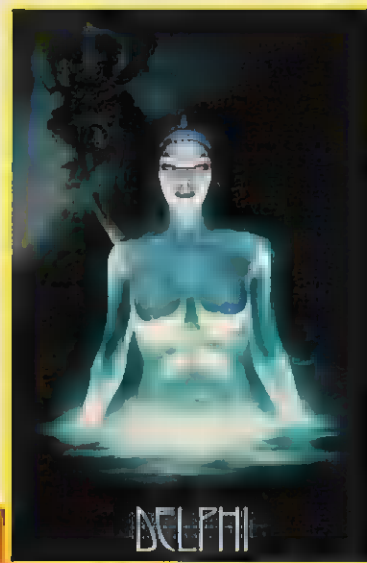
Géant vert



Giants : Citizen Kabuto, sorti récemment sur PC, bénéficie pour l'heure d'un bouche à oreille très convaincant. C'est donc avec plaisir que nous apprenons sa prochaine adaptation sur Playstation 2, d'autant plus que l'éditeur du jeu, Interplay, annonce quelques particularités dans cette version. Le principe du jeu est un peu bizarre. Dans un monde composé de seize îles, vous incarnerez à tour de rôle une des trois races en guerre pour le partage du territoire. Les Meccaryns sont arrogants ■ leur physique se rapproche de celui de la race humaine. Les Sea Reapers sont doués pour la magie et invoquent des élémentaires destructeurs. Enfin, le Kabuto s'illustre comme le géant du jeu, l'unique représentant de son espèce, mais aussi le plus redouté de tous, de par sa taille et ses dents



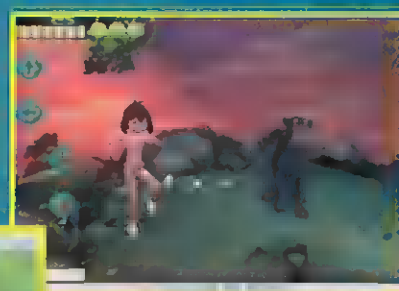
aiguës. Le jeu mêle donc stratégie et action, mais surtout déploie une bonne dose d'humour. Cette version Playstation propose un design légèrement plus fin des personnages. De plus, le maniement, initialement créé pour une configuration PC, sera entièrement adapté à la manette. Hit en vue !



JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

Le détre musical s'apprête à débarquer sur PS2. Avec l'absence de Stepping Selection et de Drum Mania lors de la sortie française de la console, il subsistait encore un manque concernant ce type de jeu de plus en plus populaire... Jusqu'à aujourd'hui ! Jungle Book ne tardera pas à sortir, avec son tapis de danse dédié. Globalement, les différences avec la version PS ne sont pas

énormes. Il y a juste des graphismes plus jolis, et un son plus soigné. Enfin, le jeu gardera son côté convivial, avec Mowgli et Baloo se trémoussant sur les rythmes de la jungle.



AVEC LES SACOCHES POKEMON™, TRANSPORTEZ LES TOUS !

POKÉMON™

TRANSPORTEZ
VOS

NOUVEAUX

POKEMON™

ET PORTEZ
LEURS
COULEURS

Modèle **MINI**



Modèle **MOYEN**



Modèle **MAXI**

Modèle **MOYEN**



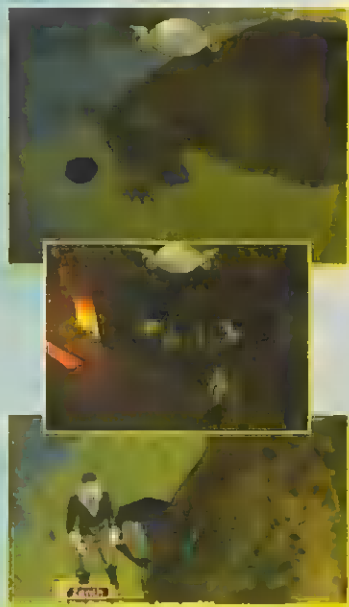
Game Boy et Pokémon sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben
interactive

BONNES IDÉES

■ **DRAGON RIDERS.** Le prochain jeu d'Ubi Soft à l'ambiance médiévale-fantastique se nomme Dragon Riders. Comme son nom l'indique, vous incarnerez un chevalier chevauchant son fidèle dragon. Mais comme ce sont des bêtes intelligentes, vous pourrez converser avec votre créature, lier amitié avec elle, et aussi la nettoyer ! Sortie en France en juin 2001.



■ **VOTRE NOM DANS MGS2.** Konami continue à faire des vagues avec Metal Gear Solid 2 sur PS2, avant même sa sortie. En visitant le site internet officiel japonais (<http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/>), vous pourrez y inscrire vos coordonnées. Et si vous êtes sélectionné, votre nom pourra être porté par un des nombreux gardes du jeu, une identité qu'on pourra vérifier par l'intermédiaire des plaques militaires qu'ils portent. Konami ne manque pas de bonnes idées...

■ **TITUS AVANCE.** L'éditeur français s'est aussi lancé dans la vague Gameboy Advance. Il a annoncé quatre jeux en développement : Down Force, Planet Monster, Kao le Kangourou et un jeu dont le titre reste encore un inconnu, mais qui exploitera la licence de Top Gun. Sorties encore non précisées en Europe.

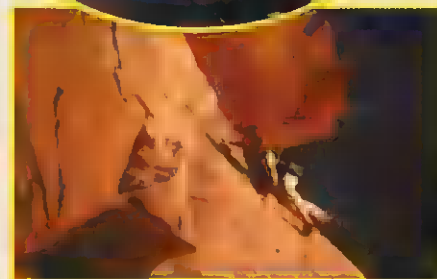
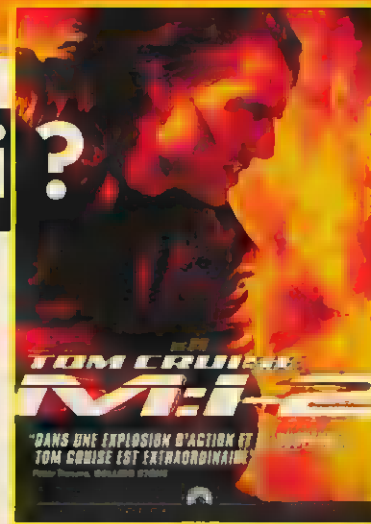
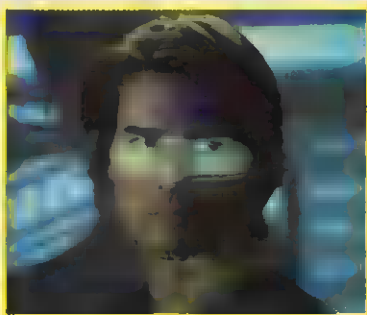
MISSION : IMPOSSIBLE 2

Chinois ou chez toi ?

On n'arrête pas un bulldozer qui rapporte. Tom Cruise l'a bien compris et rempile avec un deuxième volet de Mission : Impossible. Le premier avait provoqué un scandale auprès des fans de la série d'origine (en instituant la trahison de Jim Phelps !). Pour cet épisode, Tom s'est payé les services d'un maître de l'action, le redoutable John Woo, un fêlé de Hongkong immigré aux Etats-Unis. Et effectivement, on reconnaît aisément la patte de John, avec des ralentis par paquet, des scènes chorégraphiées façon ballet, des bastons à l'ancienne mode et des cascades inhabituelles. L'action trépidante et les explosions nombreuses confèrent donc à M:I-2 ■ titre mérité de bon film d'action. L'image est nickel-chrome, peut-être même un peu trop parfaite pour la mise en scène chaleureuse de maître Woo. Enfin, M:I-2, comme le premier, donnera encore de quoi hurler aux

puristes. En effet, l'intrigue ne tourne plus qu'autour du personnage d'Ethan Hunt (incarné par Tom Cruise). L'équipe sur laquelle il s'appuie sert principalement de décor, avec en prime, une très jolie potiche, Nyah Hall (incarnée par Thandie Newton). Il n'y a qu'un seul héros, c'est Tom, un point c'est tout. Le scénario un peu gros a du mal à convaincre. Cependant, M:I-2 reste un DVD très réussi, avec des bonus en veux-tu en voilà, dont onze scènes de cascades décortiquées, ponctuées par des entretiens avec Woo, Cruise et le responsable des cascades, Brian Smrz (essayez un peu de prononcer ça !).

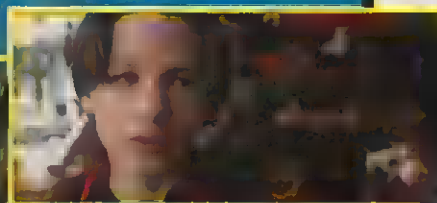
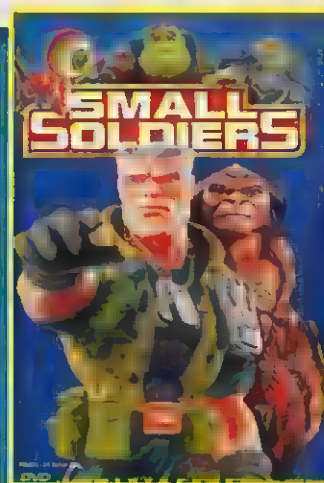
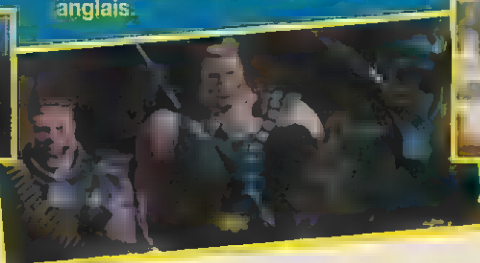
DVD zone 2. Editeur : Paramount. Réalisé par John Woo. Avec Tom Cruise. Son : français (5.1) et anglais (5.1). Sous-titres : français et anglais.



SMALL SOLDIERS

Avec "Small Soldiers", Joe Dante ("Gremlins") nous raconte une histoire de jouets style Action Man devenus vivants. Le clan du Commando Elite mené par Major, censé représenter les gentils, a décidé de faire la peau aux innocents et pas beaux Gorgonites, conçus pour tenir rôle des méchants. On se laisse emporter facilement par ce scénario plutôt original,

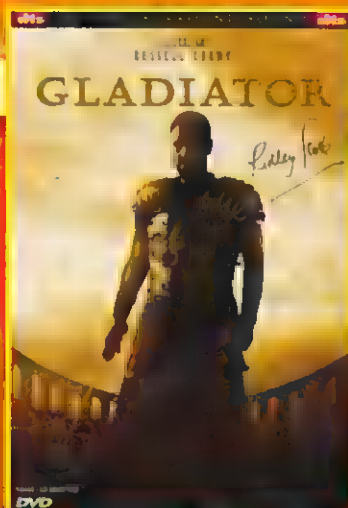
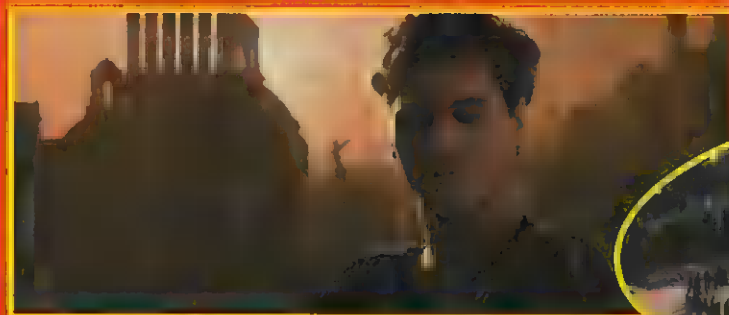
notamment grâce aux effets spéciaux soignés (même s'ils ont un peu vieilli aujourd'hui), et au charme encore juvénile de Kirsten Dunst ("Virgin Suicides"). Alors un conseil : surveillez bien vos jouets, on ne sait jamais... DVD zone 2. Editeur : Gaumont Columbia Tristar Home Video. Réalisé par Joe Dante. Avec : Kirsten Dunst, Gregory Smith. Son : anglais (5.1) et français (5.1). Sous-titres : français et anglais.



GLADIATOR

Le genre "grô péplume à la Sparta" revient en force ! Ridley Scott s'est essayé au genre, en signant ce chef-d'œuvre remarqué qu'est "Gladiator". L'histoire nous conte les exploits de Maximus, général des armées, ami sincère et fils spirituel de l'empereur Marc-Aurèle. Mais ce dernier sera assassiné par son propre fils, Commodus, qui veut lui piquer le trône. Fierant la trahison, ce bulldozer de Maximus refuse de collaborer avec le nouvel empereur, un geste qui mènera sa famille au malheur, et qui le réduira à l'esclavage, puis à l'état de gladiateur. Le scénario respecte

les canons du genre, avec des abondances à la pelle des combats nous la gorge et un méchant détestable. Et pour mettre en image cette histoire épique, Ridley Scott a su utiliser les techniques actuelles de l'image, pour donner à son film une indéniable demeure. Grâce à l'image de synthèse, la cité de Rome à sa grande époque a été reconstruite, ainsi que l'immense Colisée, aujourd'hui complètement délabré. Enfin, vous pourrez découvrir les secrets de fabrication tranquillement, car "Gladiator" est bourré de bonus à la hauteur de la qualité du film. Les bonus du tournage, son en DTS, interviews, 12 scènes coupées, story-boards, galerie de photos, filmographies, bandes-annonces, documentaires sur les vrais gladiateurs d'époque, etc. Deux DVD bourrés à craquer ! À tel point que l'on passe



facilement plus de temps sur les bonus que sur le film. "Gladiator" est donc un must absolu, un produit qui nous prouve la grande valeur ajoutée du support DVD. À acheter les yeux fermés, enfin, ouvrez-les quand même quand vous le visionnez.) DVD zone 2. Éditeur : Gaumont. Columbia TriStar Home Video. Réalisé par Ridley Scott. Avec : Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Ben Affleck. (5.1) et français (5.1) en DTS. Sous-titres : français et anglais.



DVD

■ **TERMINATOR.** Le méchant robot le plus célèbre du cinéma de science-fiction, après Kael le mytho et le Moulinex de ma mère, est enfin de retour. Le DVD Vidéo existe en deux versions, dont une collector dotée de deux DVD : une version originale et une autre remasterisée. Du grand art pour l'un des films les plus spectaculaires des années 80.

■ **JAMES BOND.** Et pan ! Deux nouveaux James Bond à se mettre sous les dents ce mois-ci. Il s'agit des deux premiers films (et des deux seuls d'ailleurs !) de Timothy Dalton dans le rôle de l'agent secret : "Permis de tuer" et "Tuer n'est pas jouer". On apprécie la qualité du pressage ainsi que les bonus disponibles. Le mois prochain, deux autres James Bond, avec Pierce Brosnan...

■ **CŒUR DE DRAGON 2.** Draco, le dernier des dragons (le héros du premier épisode), n'est finalement pas le dernier. Avant de mourir, il avait laissé un œuf, que Sir Bowen a découvert dans les dernières années de sa vie. Il le confia à un monastère, qui en prit soin jusqu'au jour où le secret fut découvert. Ce deuxième volet de "Cœur de dragon" se passe toujours dans un monde médiéval-fantastique, mais cette fois, le dragon partage la vedette avec un adolescent et non plus un chevalier sur le déclin. Attention, le film est en format d'écran 4/3 seulement.

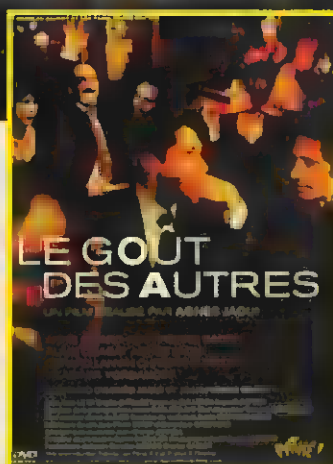
LE GOUT DES AUTRES

Sucré, salé...

"Le goût des autres", c'est l'histoire d'un chef d'entreprise, d'une actrice, d'un garde du corps et d'un artiste dont les vies se mêlent et se démêlent au gré des rencontres et des séparations. Ils sont tous différents, mais pourtant réunis dans une même aventure, et liés par le destin. Récompensé à de nombreuses reprises lors de la dernière cérémonie des César (meilleur film, meilleur scénario, meilleur second rôle...), regarder "Le goût des autres", c'est un peu comme s'asseoir à la table d'un

grand restaurant. On se régale de rien et de tout ! Quelques scènes d'anthologie, la leçon d'anglais avec Jean-Pierre Bacri, la gaffe de ce même personnage lors d'un vernissage... Comme toujours dans les films de Bacri et Jaoui, on passe d'une scène de comédie à une scène de tragédie en une réplique, une seule. À goûter absolument, sans aucune retenue.

DVD zone 2. Éditeur : Pathé. Réalisé par Agnès Jaoui. Avec Jean-Pierre Bacri, Alain Chabat, Gérard Lanvin. Son : français (5.1). Sous-titres : français et anglais.



DÉRIVÉ

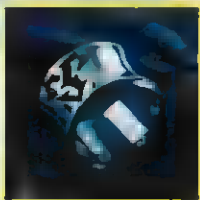
■ UN AUTRE CHAMPION.

Activision poursuit son enrôlement de champions dans les disciplines extrêmes. Après Tony Hawk et Mat Hoffman, c'est Kelly Slater qui prête son nom à un jeu de l'éditeur. Oui, vous avez bien lu, le champion de surf de tous les temps, l'ex de Pamela, celui-là même ! Ce sera bien sûr un jeu de surf, et le nom pourra faire rigoler les connaisseurs : Kelly Slater's Pro Surfer... Tiens, tiens, ça ne vous dit pas quelque chose ? D'autres champions seront également présents, dont Lisa Andersen, Tom Carrol et Nathan Fletcher. Ce jeu, développé par Interactive Republic Corporation, arrivera l'automne prochain sur PS2.

■ BIJOUX DE FAMILLE. Square commence déjà à commercialiser des goodies

tirés du dixième épisode de la saga FF. Ce qui nous a le plus interloqué est la nature peu commune de ces produits dérivés. Pas de poupées, pas de figurines, pas de bouquins, mais des bijoux ! Bagues et pendentifs seront estampillés des logos mystérieux du jeu. Vendus entre 1 000 et 1 300 francs, ces objets ne seront proposés qu'au Japon.

■ **DIABLO, LE FILM.** Le jeu Diablo de Blizzard, énorme succès sur PC, avait tenté de faire une petite incursion sur Playstation il y a trois ans (Consoles+ n° 75 - 90 %). Si on vous en parle aujourd'hui, c'est qu'il est question que Diablo soit décliné au cinéma.



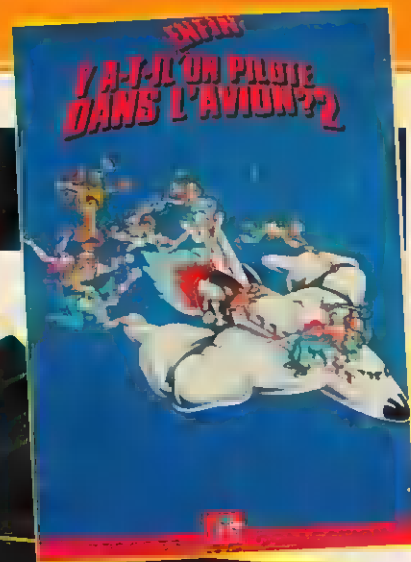
Y A-T-IL UN PILOTE DANS L'AVION ? 1 ET 2

L'avion infernal

Le film culte du trio ZAZ (David Zucker, Jim Abraham et Jerry Zucker) sort enfin en DVD ! Dans la veine de "Top Secret", ancêtre des "Hot Shot" et autres "Alarme fatale", "Y a-t-il un pilote dans l'avion ?" célèbre l'humour absurde. Le scénario, parodiant les films catastrophe de série B, n'est qu'un prétexte à une avalanche de gags très gras, détournant le plus souvent les répliques des personnages en les prenant au pied de la lettre. Dans cette histoire débile d'avion sans pilote à cause d'un plat de poisson avarié, Leslie Nielsen ("Y a-t-il un flic...") se laissait aller à ses premiers délires. Le second volet reste un ton en dessous (peut-être à cause de la disparition du trio ZAZ du générique ?). Ces films ont certes un peu vieilli, mais il est toujours bon de découvrir (ou redécouvrir) les recettes toujours à l'affiche des comédies d'aujourd'hui. Par contre, ne pensez pas trouver, sur ces DVD, des bonus dignes de la réputation des films. DVD zone 2. Editeur : Paramount. Premier volet : réalisé par David Zucker, Jim Abraham et Jerry Zucker. Avec Robert Hays, Julie Hagerty, Leslie Nielsen. Son : anglais (5.1) et français (mono). Sous-titres : anglais et français. Deuxième volet : réalisé par Ken Finkleman. Avec Robert Hays, Julie



Hagerty, Peter Graves. Son : anglais (mono) et français (mono). Sous-titres : anglais et français.



TITAN AE

La Terre est en très mauvaise posture, et elle est même détruite dès le début par de méchants aliens, les Drejs. Ce film d'animation de science-fiction commence donc très mal pour les humains devenus réfugiés de l'espace. Partant de cette tragédie, Titan AE nous raconte l'histoire de Cale, qui, à quatre ans, a assisté à la destruction de sa Terre natale, et s'est retrouvé ainsi séparé de son père. Ce dernier était parti chercher un énorme vaisseau, le Titan, dernier espoir de survie de l'espèce humaine. Quinze ans après ces événements, Cale doit poursuivre la mission de son père et partir à la recherche du Titan. Avec ce film,

Don Bluth nous démontre une fois encore sa maîtrise de l'animation. L'histoire apocalyptique est passionnante, et l'imagerie de synthèse arrive à grand renfort pour satisfaire les exigences du scénario. Le mariage des décors en 3D et des personnages en 2D donne un effet plutôt sympathique (un peu comme dans Fear Effect (C Nilco). Au final, "Titan AE" est une belle surprise, à découvrir de toute urgence !

DVD zone 2. Editeur : IFC. Réalisé par Don Bluth et Ari Vitello. Avec : les voix de Matt Damon, Drew Barrymore. Son : anglais (5.1) et français (5.1). Sous-titres : anglais et français.



Le premier Gun pour PlayStation® avec la gueule d'un vrai Gun

**DESERT
EAGLE**



Réplique officielle 1/1
du légendaire pistolet
israélien Desert Eagle
en calibre .50

Modèle lourd (585 grs)
Blow Back System
Tir en rafales ou coup par coup
Pédale de rechargement intégrée

POUR PLAYSTATION® ET PS ONE

CYBERGUN™



DESERT EAGLE®

Tous marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.

.50 AE

**BIENTÔT
SUR VOS
CONSOLES**



Playstation
PS One



Beretta M92FS



Playstation
PS One



Micro Uzi



Pour Dreamcast

Desert Eagle
.50AE



www.cybergun.com

L'image des marques

3P sa, BP87, 91072 Bondoufle Cedex, tél : 01 69 11 71 11.



www.3psa.com

Renseignements:
01 69 11 71 11
ou par e-mail à :
buy@3psa.com
(C+ 0401)

BUSINESS

■ **RICOCHET, ENCORE.** Encore une journée de jeux pas chers sur PS ! Eidos enrichira sa gamme Ricochet, dès le 23 mars, avec Fighting Force 2, Soul Reaver : Legacy of Kain, Tomb Raider II et Urban Chaos. Pour 99 francs pièce, on peut s'éclater à bas prix sur PS !



■ **ATTRAPE-PIRATE.** Codemasters s'attaque au piratage avec une nouvelle idée marrante : un petit logiciel déposé sur le CD de jeu se chargera de détecter s'il s'agit d'un jeu original ou d'une copie. Dans le second cas, les caractéristiques du jeu se dégraderont petit à petit. Pour exemple, le premier jeu à bénéficier de cette protection sera Roger Lemerre : la sélection des champions. Si par malheur, vous possédez un jeu piraté, vos équipes élevées au grain vont disparaître progressivement, ainsi que les noms des joueurs. Leurs performances baisseront inévitablement, et, au final, le jeu aura perdu tout son intérêt. Une initiative intelligente de la part de Codemasters.

■ **MATRIX.** C'était prévisible, le film "Matrix" et ses suites seront déclinés en jeu vidéo. C'est Interplay et Shiny qui ont raflé la mise, et toutes les plates-formes sont concernées par cette licence très convoitée.

■ **SSX EN DVD.** Le succès d'EA sur PS2 pourrait bien ressortir dans une nouvelle version sur support DVD. Ce jeu de surf gagnera donc quelques améliorations au niveau du son et du graphisme. Enfin pour l'instant, ce ne sont que des rumeurs...

ARMY MEN OMEGA SOLDIER / ARMY MEN GREEN ROGUE

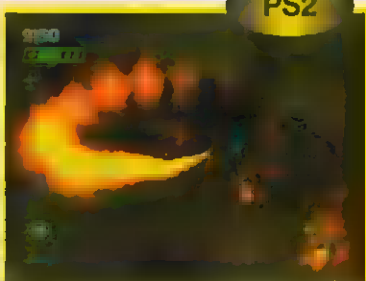
Serrez les rangs !



On ne se lasse pas des Army Men. Dans le rôle-titre sur Playstation, Omega Soldier est un combattant vert, créé à partir de cellules de héros en plastique vert (les mêmes que l'on contrôle dans les autres volets de la saga). Le jeu se rapproche des jeux d'action mythiques à l'ancienne, tel Commando. Vous avancerez tranquillement, en explosant les bulldozers de l'armée belge ennemie. Pour ce faire, vous disposerez d'un arsenal conséquent et évolutif. Le jeu se déroulera sur un total de 16 missions, qu'il faudra accomplir dans l'ordre. Des scènes cinématiques sépareront les stages, histoire de donner un semblant d'histoire à Army Men Omega Soldier. Enfin, sachez que la version Playstation 2 sera également disponible, sous le nom de "Green Rogue".



PS2



PS2



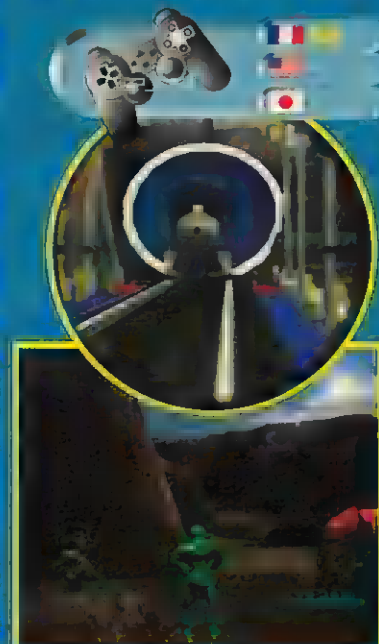
PS



PS

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Apres la N64, la Playstation et la Dreamcast, c'est au tour de la Playstation 2 d'accueillir son lot d'Army Men. Quel bonheur... Sarge's Heroes est la fidèle conversion du titre du même nom existant sur les autres plates-formes. Sarge, "Rambo surarmé" des Verts, devra affronter les Beiges (pas les Belges) et le sinistre colonel Plastro. Sur votre route, vous serez soutenu par des camarades de jeu tels Riff, un gros costaud armé d'un bazooka, et Vicky, votre égérie. Plates-formes de nouvelle génération oblige, le jeu se verra doté de nouveaux effets spéciaux : transparence, reflets et salves de fumée.



GAMEBOY ADVANCE CONFERENCE

Nintendo enfonce le clou

Le 8 mars dernier, Nintendo a organisé une conférence au Japon au sujet de la GBA, la portable qui doit sortir le 21 mars.

Après les discours de circonstance mettant en évidence la crise actuelle, on est rapidement arrivé au vif du sujet. Le tout étant, bien sûr, de rassurer les médias comme les professionnels. Il n'y aura bien qu'un million de machines disponibles à la sortie japonaise, alors que les magasins en réclamaient pas moins de 2,7 millions. Nintendo fait fonctionner ses chaînes de fabrication pour être prêt le 21. Un autre million devrait être mis à la disposition des magasins fin mars ou début avril, et le rythme devrait ensuite être d'un million d'unités chaque mois (au Japon). Nintendo table sur un parc de 24 millions d'unités en mars 2002 à travers le monde. La sortie américaine est annoncée pour le 11 juin à un prix de 99,95 dollars. Rien n'a été annoncé pour la sortie européenne, mais elle devrait intervenir très rapidement après l'américaine.

POCKET MONSTERS

Bandai fut le premier sur SFC à proposer (sans succès) un lecteur de cartes, à l'époque basé sur les codes barres. Nintendo va plus loin. Mario n'a pas hésité à dévoiler quelques nouvelles créatures et un perso. Ils devraient être intégrés dans le quatrième film Pokémon attendu pour l'été.



Le lecteur et les cartes.



Les nouvelles têtes en exclusivité.

Pokémon

Au lieu de dizaine de titres annoncés au Nintendo Space World 2000, la liste a été allongée à 25. Tous ces jeux étaient jouables lors de la conférence, et il faut reconnaître qu'il n'y avait pas grand-chose à jeter. Bien sûr, ces 25 titres cachent le tsunami de jeux en préparation sur la portable. Pour en donner une idée, Nintendo n'a pas hésité à donner quelques noms : SMB 2 et 3, Yoshi Island ou Yoshi's Story, Wario Land 4, Metroids et surtout, un nouveau Pokémon. Ce dernier a eu droit à une séquence spéciale d'explications. Il est annoncé pour le début 2002. Il proposera un adaptateur lecteur de carte à enclencher dans le port cartouche. Il contient le jeu et permet de lire une piste spéciale incluse sur des sortes de trading cards. Cette piste peut contenir jusqu'à 2 Mb et c'est une technologie dévoilée par Olympus l'an dernier. Nintendo appelle cela "Paper ROM" ou "Carte". On achètera donc ses sachets de cartes Pokémon pour les collectionner et les échanger. Mais ce n'est pas tout : sur GBA, on s'en servira pour jouer en les passant dans le lecteur qui en intégrera les données. Bref, une sacrée affaire qui devrait booster les ventes et maintenir la Pokémon mania.



Le lecteur, produit de la série Pokémon, introduit la révolution !



Il est trop tôt pour évaluer cette innovation, mais on peut compter sur Nintendo pour ne pas bécoter son premier Pokémon sur GBA.

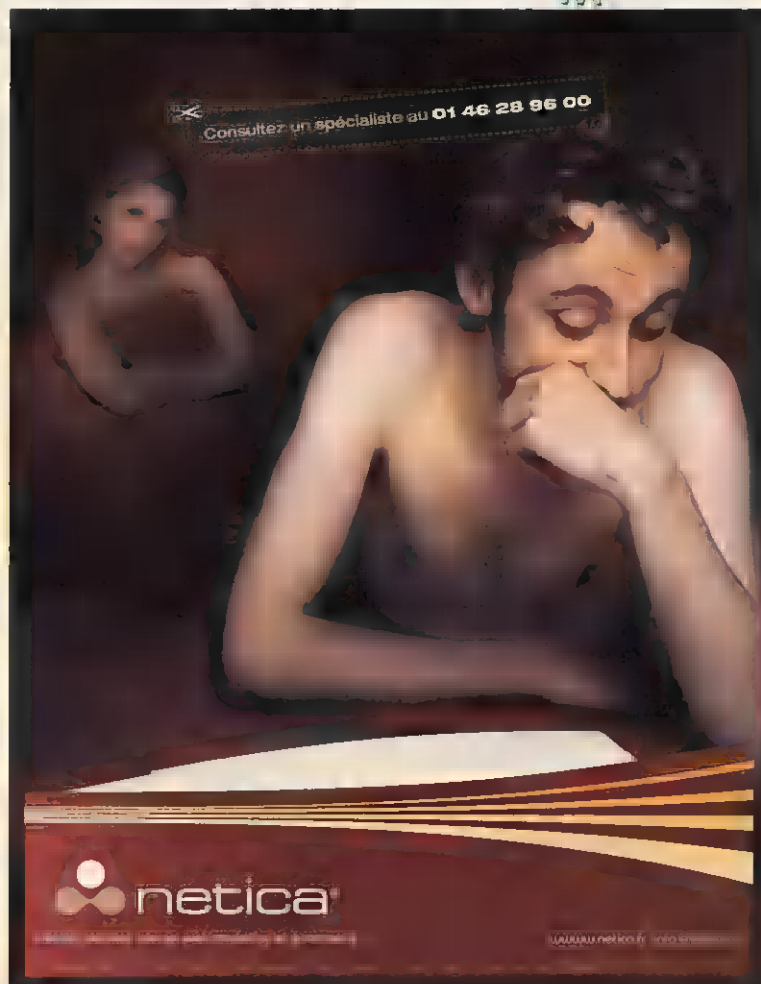
Pas encore de Cube

Concernant la Game Cube, Nintendo préfère attendre l'E3, mais n'a pu s'empêcher de réaffirmer que la console sortirait au Japon et aux USA fin 2001. Déjà en production, il se pourrait que la machine sorte en novembre au Japon. Un nombre important d'éditeurs plutôt PS avait fait le déplacement. Ces derniers avouent que les ventes n'étant pas satisfaisantes, les plates-formes Nintendo sont devenues vitales. Certains, comme Hudson, Capcom ou Sega, sont en train d'étudier de près leur bibliothèque 16 et 32 bits pour y dénicher une line-up fournie à convertir sur GBA. On sait déjà que Capcom travaille sur des versions GBA incroyables de Street Fighter II !

PREVIEW

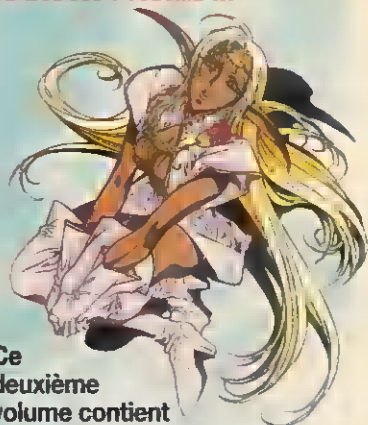
■ **BLACK AND WHITE.** A notre grand regret, Black and White ne sortira peut-être jamais sur DC. Sir Peter Molyneux aurait hésité à s'engager sur la console de Sega à cause de son arrêt prématuré. Mais ce n'est que partie remise, car une version PS est actuellement en cours de développement. Du fait de la puissance très limitée de la console, cette version PS présentera l'essentiel du jeu, mais avec des graphismes plus simplistes et l'amputation de toute la partie en ligne. On incarne toujours un dieu tout puissant, et l'interface garde son côté très simple.

Sortie en France encore inconnue.



LE CHOIX...

■ **CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS : VOLUME II.**



Ce deuxième volume contient les épisodes 6 à 9 en DVD français (Kaze). Pirothès fait enfin son apparition, et Ashram récupère l'épée-démon sur le cadavre du roi Beld. De leur côté, nos héros affrontent Karla la semi-liche, ce qui entraîne un curieux match nul.

■ **HUNTER X HUNTER 7.** Après deux mois de repos et un entraînement rapide, Gon remporte un match au 200^e étage de la tour des combats. Comme prévu, il peut enfin affronter Hisoka. Cependant, Gon possède à peine le niveau pour faire un match d'exhibition avec celui-ci.



■ **SLAM DUNK 11.** L'équipe de basket du lycée Shohoku dispute un match déterminant. Elle affronte celle du lycée Shoyo dont la réputation n'est plus à faire. Remporter ce match signifie franchir une étape décisive vers la finale. Gagneront-ils ?

JOJO'S WONDERFULL ADVENTURE

Affreux Jojo



Une nouvelle série d'OAV faisant suite aux OAV de "Jojo Bizarre Adventure" vient de sortir au Japon en DVD. Elle devrait compter au total 11 épisodes d'environ 30 minutes chacun. Cependant, cette suite n'en est pas vraiment une, car l'action se déroule avant la première série. On retrouve donc tous les personnages encore en vie, en plus des nouveaux issus du manga. Naturellement, ils correspondent aussi aux personnages du jeu de combat du

même nom sur Dreamcast. Tous les protagonistes disposent d'un "Stand", une sorte de double créé par leur aura combative ayant des pouvoirs et un aspect uniques. Les héros vont d'abord se mesurer entre eux, puis affronter les serviteurs de Dio, l'antique vampire. Comme auparavant, le dessin des personnages est fun, les musiques sont d'enfer et les effets spéciaux assurent.

DVD import : VO Japon ou sous-titrée anglais Hongkong

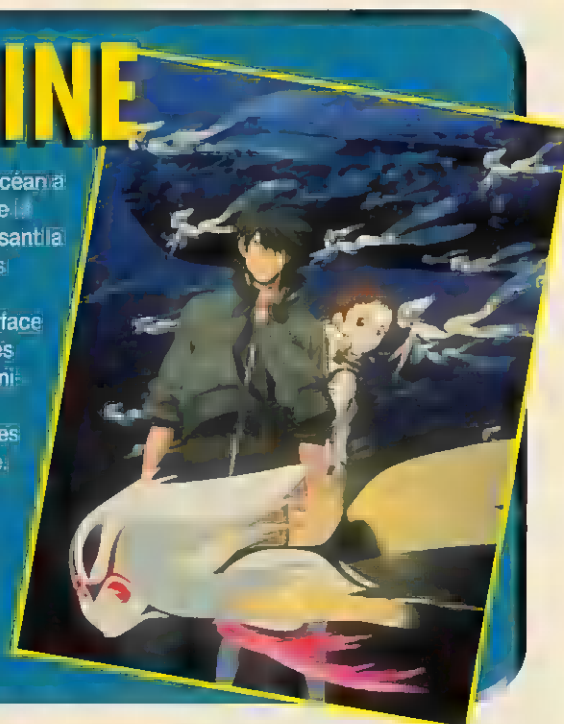


BLUE SUBMARINE

Les deux premières des quatre OAV de la série Blue Submarine n° 6 arrivent enfin en VHS doublé français. On aurait préféré DVD multilingue et sous-titré, mais l'éditeur reste encore frileux sur ce format. Cette série d'un genre assez "monde sous-marin-SF" est réellement originale, d'autant qu'elle a bénéficié des techniques les plus récentes en matière d'images de synthèse. En effet, les Celluloïd classiques côtoient ici des décors, des machines et des créatures de synthèse. Quant au scénario, il s'avère franchement apocalyptique. Les calottes

polaires ont fondu et l'océan a submergé presque toute la surface de la Terre, causant la mort de milliards d'êtres humains. De plus, les survivants doivent faire face aux assauts de créatures hybrides mi-humaines mi-animales nées des manipulations génétiques du professeur Zomdyke.

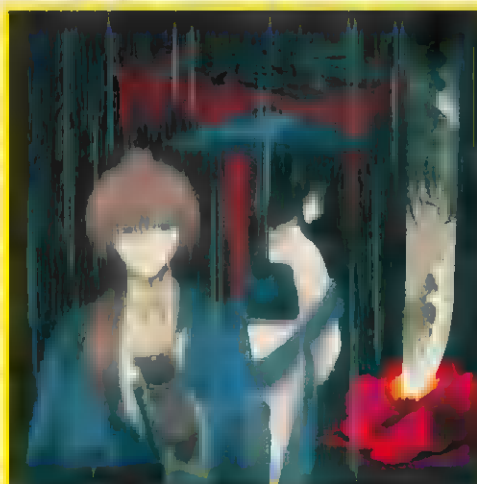
Dynamic Visions
VHS Pal/ô/Secam



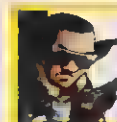
KENSHIN LE VAGABOND

My name is Bond, Vaga

En plus du manga et d'une longue série télé, "Kenshin Vagabond" est aussi une série de quatre OAV regroupées en un unique film. A l'occasion, l'éditeur Dynamic Visions se met pour la première fois au DVD avec ce titre. Naturellement, la VO, VF et sous-titrage sont disponibles pour ce film de 2 heures. L'histoire raconte la jeunesse de Kenshin et ses débuts en tant que samouraï et assassin. En 1850, le shogunat règne sur le Japon. Cependant, de



nombreuses factions politiques divisent le pays et engendrent une guerre civile. Kenshin fait partie du clan Ishin Shishi et rêve d'une ère nouvelle, forgée par le meurtre si nécessaire. Surnommé Hitokiri Battosai, il devient l'assassin le plus sanglant que l'Archipel ait connu. Niveau réalisation, les dessins manquent parfois de détails, mais l'atmosphère des samouraïs du XIX^e confère un certain cachet à cet animé. Dynamic Visions, DVD Zone 2.



HK2.1 MASSILIA

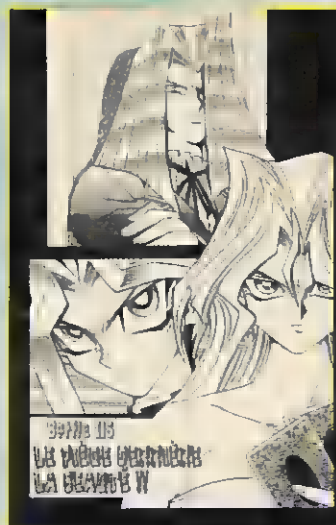
HK ne signifie pas "Hecler & Koch", célèbre fabricant d'armes allemand. C'est le titre d'une série de BD française de Hérault et Morvan. Le genre correspond à de la SF classique avec quelques clichés très manga, notamment du "Neo Genesis Evangelion". D'ailleurs, on remarque la présence d'une fille-chatte, héroïne habituellement réservée aux auteurs de mangas. L'album cartonné est en format A4 tout en couleurs, et le graphisme se situe entre le

comics US, la BD européenne et le manga. Le style se démarque donc de ce qui se fait habituellement et le travail de colorisation attire l'attention. Côté point noir, on regrettera la pauvreté de dialogues, familiers à l'extrême, et bien inférieurs à du "Starship Trooper". Le héros est ici un jeune militaire assez basique n'ayant rien d'un Terminator. Mais il s'illustre par une compagne chatte-chatte et par sa motivation au combat. **Glénat.**



... DU MOIS

■ **Yu-Gi-Oh ! 14.** Yugi joue cette fois contre Mai et accumule erreur sur erreur. Sa concentration et sa sagesse habituelles lui font défaut à cause du match final contre Pégasus. Quant à son ami Jôno-Uchi, il se retrouve face à Kierce le bandit.

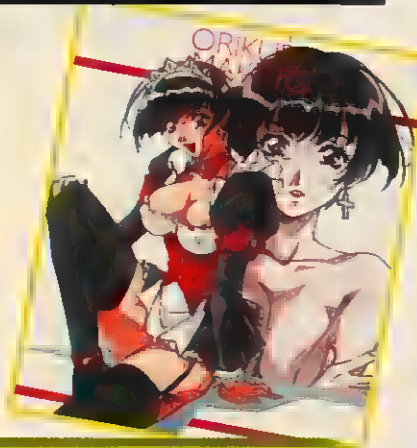


ORIKURA MAKOTO WORKS & HANAMARU.VAMP-DAYS

Du manga au art-book

Le mangaka Orikura Makoto a obtenu une certaine notoriété avec des titres comme "Midori" et "Yoiyami Doll's". On peut les classer dans les thèmes pseudo heroïco-fantasy ou érotique soft spécial lesbiennes. Cependant, l'auteur réalise aussi des couvertures pour divers magazines. Ses dessins sont parfois regroupés dans des mini-art-books de format un peu inférieur au A4. Celui-ci compte 48 pages

d'illustrations couleurs, en majorité de type Celluloïd. Il est complété par les 60 pages en noir & blanc d'une aventure des héroïnes vampires de Yoiyama Doll's. Cet art-book n'est donc pas très épais, mais il séduira les fans de l'auteur ou le fera découvrir aux autres. Makoto fait montre d'un dessin très clair, assuré, élégant et tramé sobrement. **Import.**



■ **DÉTECTIVE CONAN 26.** Ran n'a plus de doute sur la véritable identité de Conan. Cependant, grâce à une mise en scène astucieuse et la complicité d'Aï, Conan parvient à préserver son secret. Il en profite même pour résoudre une enquête dans la foulée.



NYANMAR HELP ME 2

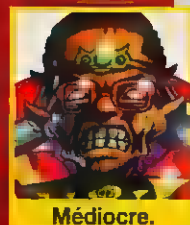
Récemment, Joji Manabe a encore sorti de nouveaux titres mangas bien remplis. D'un autre côté – le côté obscur certainement –, il se détend en parodiant bon nombre de ses œuvres sous forme de doujins. Pour les non-initiés, il s'agit de mangas cochons A4 n&b en édition très limitée et comportant peu de pages. Manabe n'hésite d'ailleurs pas à faire des suites régulières à ces doujins. En tout



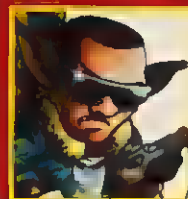
cas, on ne se lasse pas de voir ses héroïnes dans des situations carrément chaudes. L'auteur ajoute même de belles illustrations noir et blanc pleines pages façon art-book. On note aussi que son graphisme évolue au fil de ses productions. Son dessin est toujours plus typé en courbe et en pointe et fortement encré. Si vous aimez sa dernière neko, Nyanmar Help Me 2 vient de paraître. **Import type Parodies-Doujins.**



LA NOTATION D'ARIOCH



Médiocre.



Correct.



Grand.

GRAN THEFT AUTO 3

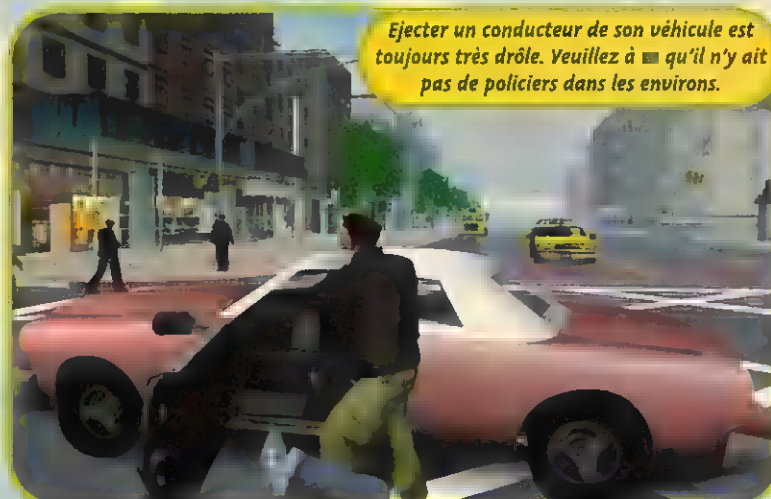
Pourquoi est-il si méchant ?

Les deux premiers volets de GTA se démarquaient par leur principe. Il est vrai que jouer le méchant de service et circuler sur les routes en prenant bien soin d'écraser les piétons ou d'agresser les conducteurs pour leur voler leur voiture n'est pas chose courante. Ce troisième volet, sur Playstation 2, ne devrait pas non plus manquer de faire parler de lui...

C'est dans les locaux de Rockstars, à Edimbourg, en Ecosse, que ce GTA 3 nous a été présenté. Le principe reste le même : vous contrôlez un type qui adore son travail. Et quel travail ! Le sien consiste à rendre service aux différents malfrats de sa ville. Il doit parfois les aider à s'échapper ou les conduire à un endroit précis. Un peu comme dans Driver, donc. Mais avec tout de même quelques différences. En effet, ses méthodes sont nettement plus "expéditives".

Bad Boy

Comme vous travaillez en toute illégalité, et en accomplissant des actes répréhensibles, fuir la police constituera votre lot



quotidien ; les poursuites musclées se transforment vite en carnage. Ce jeu se démarque de Driver par la possibilité de progresser à pied. En effet, vous pourrez à tout moment sortir de votre véhicule et canarder tous ceux qui se dressent devant vous (honnêtes gens ou policiers). Votre arsenal est d'ailleurs assez conséquent : pistolet, mitrailleuse, grenades. Mieux encore, vous pouvez vous initier au vol de voiture. Vous arrêtez une bagnole, vous éjectez

son conducteur et le tour est joué. D'ailleurs, la totalité des véhicules de la ville peuvent être conduits.



Au volant d'une voiture de police, on circule plus facilement. Un coup de gyrophare, et la route se libère.

Quoi de neuf sur PS2 ?

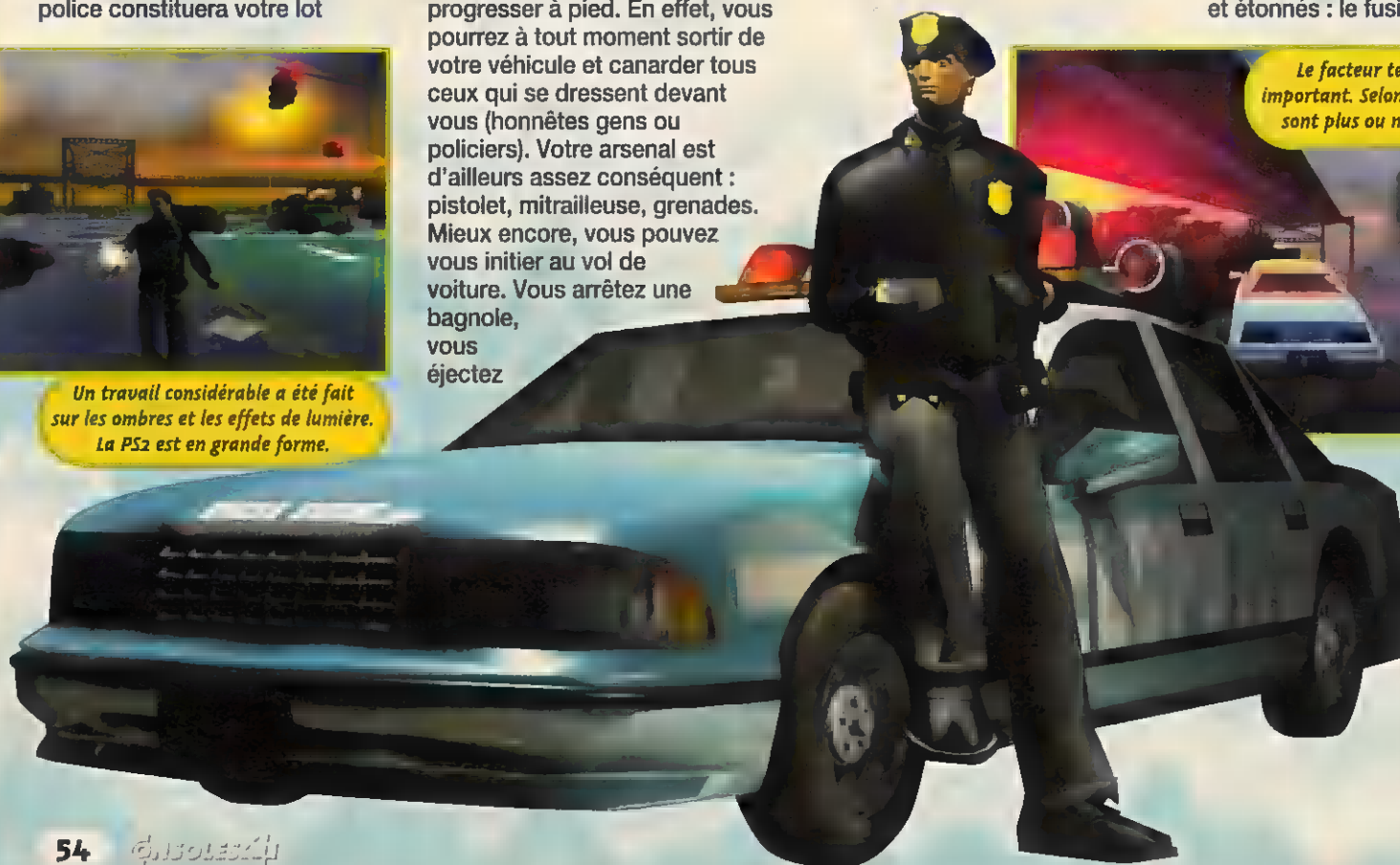
Vous vous souvenez très certainement des deux premiers GTA : irréalistes, en 2D et vue d'au-dessus. Grâce à la puissance enfin maîtrisée de la Playstation 2, GTA 3 se dote d'un tout nouveau visage. Entièrement en 3D, tout est très détaillé. De plus, les effets spéciaux pullulent. Pour ce qui est de l'animation, la Motion Capture fait des merveilles. Au cours des phases de jeu à pied, une nouvelle arme nous a surpris et étonnés : le fusil à lunette.



Un travail considérable a été fait sur les ombres et les effets de lumière. La PS2 est en grande forme.



Le facteur temps est très important. Selon l'heure, les rues sont plus ou moins désertes.





Lorsque l'hélicoptère vous a repéré, il est difficile de fuir.

Avec ce dernier, vous pouvez zoomer afin d'atteindre une cible éloignée. Cela donne un peu plus de profondeur stratégique aux parties. La musique a également fait l'objet d'efforts de la part de développeurs. Un peu comme dans Metropolis Street Racer (MSR), vous pourrez écouter la radio. Pour plus de réalisme encore, entre les chansons – des vraies, modifiées pour l'occasion – des sonas publicitaires ou des bulletins d'information surviendront par moments. Ces derniers narreront parfois vos exploits et vous renseigneront sur l'état de la circulation. Une autre grosse nouveauté se situe au niveau des véhicules. En effet, en plus des voitures, camions et bulldozers, vous aurez, pour certaines missions, l'occasion de contrôler un bateau... et un avion.



A l'instar de Crazy Taxi, vous pouvez gagner de l'argent en jouant les chauffeurs de "Yellow Cab".

Petite nouveauté dans ce titre : le sprint. Lorsque le besoin s'en fait ressentir, vous pouvez courir très vite, mais attention à la fatigue.



Gaffe à la censure...

Malgré leur aspect enfantin, les deux premiers GTA avaient été vivement critiqués par certains lobbies (Familles de France...) et par les policiers qui n'apprécient pas qu'on les prenne pour cible. Avec la puissance de la Playstation 2, GTA est devenu

beaucoup plus réaliste. Du coup les censeurs risquent de nouveau de se manifester... Et pourtant ce n'est qu'un jeu, et ça, les joueurs l'ont bien compris...

L'équipe de Rockstars, en charge du développement de GTA 3, est très fière de son projet.

SOUCI DU DÉTAIL

GTA 3 propose une très grande variété de véhicules, avec pour chacun des caractéristiques proches de la réalité. Pour le bonheur des puristes, le design des divers engins a été scrupuleusement respecté. Avant leur modélisation, une première ébauche a été réalisée sur papier. Il en est de même pour la ville.



Comme vous le voyez, le jeu propose un large éventail de véhicules.

Deux bateaux sont disponibles. Leur comportement sur l'eau est très réaliste.



La ville est vraiment grande. Ce que vous apercevez là n'en est qu'une partie.



Certains passages sont pédestres. Un bon arsenal est nécessaire afin de ne pas mourir.



www.dockgames.com vous présente
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

X-MEN LE QUIZZ

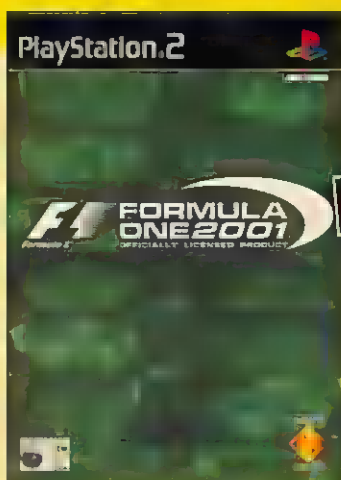
**POUR
GAGNER**
DES DVD, K7,
JEUX VIDÉO X-MEN



SORTIE LE 21/03/2001

©2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
©2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All rights reserved.

**EN PARTENARIAT AVEC PFE VIDÉO
À L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM
X-MEN EN DVD ET K7 VIDÉO**



NEW



PS2

NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

GAP

61, rue Carnot
04.92.56.09.66

**NOUVELLE
ADRESSE**

COGNAC Center

75, avenue Victor Hugo
05.45.35.07.45

**NOUVELLE
ADRESSE**

CHALONSAONE Center

25, grande rue
03.85.42.98.58

**NOUVELLE
ADRESSE**

NANTES Center

13, rue de la Paix
02.41.87.59.14

ST QUENTIN Center

23, place de l'Hôtel de ville
(consulter le minitel)

ST DENIS (93)

Place du 8 mai 1945
01.48.21.05.10

TULLE Center

66, avenue Victor Hugo
05.55.29.58.08

BREST Center

24, rue de Siam
02.98.46.03.03

ST GERMAIN EN LAYE Center

72, rue de Poissy
01.39.73.66.42

VENDOME

37, Faubourg Chartrain
02.54.67.19.10

TOURS NORD Center

C.C. Auchan - Petite Arche
02.47.86.08.08

ST JEAN DE LUZ

Bd Victor Hugo
05.59.85.35.50

FOSSES Center

Centre Commercial Leclerc
01.34.68.42.25

REIMS NORD Center

Centre Commercial Cora
03.26.85.03.03

LA GUADELOUPE

Bale Mahault
05.90.38.13.96

FRANCE

ABBEVILLE Tél : 03.22.24.90.80
ALBI Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER Tél : 05.59.03.72.03
ANGULEME CENTER Tél : 05.45.94.43.15
ARLES Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER Tél : 03.21.09.48.13
BESANCON Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS CENTER Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE/MER CENTER Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER NOUVEAU Tél : 02.98.46.03.03
BRIVE Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE CENTER Tél : 03.85.42.98.58

CHAMBERY
CHATEAUBOUX
CHATELLERAULT
CHOLET
COGNAC CENTER
COLMAR
CREIL CENTER
DAX CENTER
DIEPPE
DIJON
DUNKERQUE CENTER
FECAMP
FORBACH
FOSSES CENTER NOUVEAU
FREJUS
GAP
GEX
GRENOBLE
HAGUENAU
LAGNY S/ MARNE
LA ROCHELLE
LA ROCHE/YON CENTER
LA VARENNE ST HILAIRE
LE HAVRE CENTER

Tél : 04.79.60.03.81
Tél : 02.54.50.86.97
Tél : 05.49.21.80.76
Tél : 02.41.46.06.01
Tél : 05.45.35.07.45
Tél : 03.89.21.72.72
Tél : 03.44.25.56.64
Tél : 05.58.90.25.88
Tél : 02.35.84.63.90
Tél : 03.80.58.95.94
Tél : 03.28.66.73.73
Tél : 02.35.29.90.00
Tél : 03.87.88.76.87
Tél : 01.34.68.42.25
Tél : 04.94.53.64.18
Tél : 04.92.56.08.66
Tél : 04.50.41.92.21
Tél : 04.76.47.14.25
Tél : 03.88.73.53.59
Tél : 01.60.07.73.07
Tél : 05.46.41.29.01
Tél : 02.51.47.39.52
Tél : 01.41.81.03.17
Tél : 02.35.19.36.46

LENS CENTER
LILLE
LILLE 2 CENTER
LIMOGES CENTER
LIVRY GARGAN CENTER
LORIENT CENTER
LORIENT 2 CENTER
LYON
MEAUX
METZ CENTER
MOLSHEIM
MONT DE MARSAN CENTER
MONTARGIS
MONTLIMAR
NANTES CENTER NOUVEAU
NEVERS CENTER
NIMES
NIORT CENTER
PAU CENTER
QUIMPER CENTER
QUIMPER 2 CENTER
REIMS NORD CENTER NOUVEAU
RENNES
ROUEN CENTER

Tél : 03.21.28.45.45
Tél : 03.20.51.44.75
Tél : 03.28.38.18.78
Tél : 05.55.12.16.12
Tél : 01.41.53.11.98
Tél : 02.97.21.69.73
Tél : 02.97.87.81.82
Tél : 04.78.60.33.60
Tél : 01.60.25.11.56
Tél : 03.87.75.22.75
Tél : 03.88.38.33.32
Tél : 05.58.06.39.51
Tél : 02.38.98.00.67
Tél : 04.75.01.75.82
Tél : 02.41.87.59.14
Tél : 03.86.61.23.32
Tél : 04.66.21.81.33
Tél : 05.49.77.05.13
Tél : 05.59.72.91.32
Tél : 02.98.64.29.15
Tél : 02.98.10.24.78
Tél : 03.26.85.03.03
Tél : 02.99.31.11.26
Tél : 02.32.08.03.03

SENLIS CENTER
SALLANCHES CENTER
SAINTES CENTER
SARREGUEMINES
SOISSONS
ST DENIS (93) NOUVEAU
ST BRIEUC CENTER
ST GERMAIN EN LAYE CENTER NOUVEAU
ST JEAN DE LUZ NOUVEAU
ST NAZAIRE
ST OMER CENTER
ST QUENTIN CENTER NOUVEAU
STRASBOURG CENTER
TARBES
TARNOS
THIONVILLE CENTER
TOURS NORD CENTER NOUVEAU
TROYES
TULLE CENTER NOUVEAU
VALENCE
VALENCIENNES CENTER
VANNES CENTER
VENDOME NOUVEAU

Tél : 03.44.60.07.79
Tél : 04.50.58.49.11
Tél : 05.46.74.13.56
Tél : 03.87.02.96.00
Tél : 03.23.53.25.75
Tél : 01.48.21.05.10
Tél : 02.96.61.72.60
Tél : 01.39.73.66.42
Tél : 05.59.85.35.50
Tél : 02.40.22.60.15
Tél : 03.21.88.14.15
Tél : 01.39.73.66.42
Tél : 05.59.85.35.50
Tél : 02.40.22.60.15
Tél : 03.21.88.14.15
Tél : 03.88.22.54.81
Tél : 02.47.86.08.08
Tél : 03.25.73.11.28
Tél : 05.55.29.58.08
Tél : 04.75.56.72.90
Tél : 03.27.47.30.60
Tél : 02.97.42.60.60
Tél : 02.54.67.19.10

CD⁽¹⁾ POKEMON OFFERT*

OFFRE* EXCLUSIVE
POKEMON

⁽¹⁾ CD d'images et de musiques Pokémon

pour toute réservation d'un des deux jeux



TRUCS & ASTUCES
par téléphone :
0 892 702 707⁽¹⁾

TRUCS & ASTUCES
sur minitel :
3615 code DOCK GAMES⁽¹⁾

790frs

console + 1 manette



PSone™



PlayStation™ **HIT**



console + 1 manette
+ chuchu rocket

999frs



Dreamcast

TOP

onlinefunctons

DOCK GAMES

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH
VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**

■ Cartes sont clairement définies
par notre argus du jeu vidéo.

**A VOUS DONNER DES
PRIVILÈGES AVEC
LA CARTE DOC-KID.**

**A VOUS PROPOSER EN
PERMANENCE UN CHOIX DE
JEUX D'OCCASION COMME
NULLE PART AILLEURS.**

Chaque magasin présente
environ 3000 jeux d'occasion.

**A VOUS OFFRIR LES
DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
À UN PRIX DOCK GAMES.**

Dock Games traite en direct avec
toutes les grandes marques.



**DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT*****

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ■ LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
ORTHEZ / JOUPI	Tél : 05.59.67.00.94
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
ST JEAN D'ANGELY / MAG PRESSE	Tél : 05.46.32.56.02
■ PHILIBERT ■ GRO. LIEU / VIDEO DORADO	Tél : 02.40.78.03.08
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTEE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT VIDEO	Tél : 04.76.65.98.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 ■ 37
LUXEMBOURG CENTER	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE

CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT ■ FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU Tél : 05.90.38.13.96

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN
DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS :
NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 115 magasins en France ■ en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

**Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir
des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :**

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD**

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles, valable uniquement en France métropolitaine. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. *** La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES et DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. (1) INTERDEAL : 2,21f/minute.

Fear Effect 2 sort un an, jour pour jour, après le premier épisode. Une suite très attendue qui, autant vous le dire, a su garder toute la saveur du jeu originel. Amateurs de jolies formes, réjouissez-vous, Hana est de retour...

Comme dans le premier épisode, Fear Effect 2 est doté d'un excellent scénario. L'aventure se déroule avant le jeu originel et vous propose de plonger dans le passé houleux de nos trois héros (Hana, Jacob "Deke" Decourt et Royce Glass). On va ainsi découvrir les circonstances peu banales de leur rencontre. Un nouveau personnage se joint désormais à l'équipe : Rain Quin, une amie d'Hana dont les formes et la sensualité débordantes vont en faire fantasmer plus d'un. C'est une sombre histoire de manipulation génétique et de déchiffrement du génome humain qui forme la trame de fond de cette aventure. De l'Afghanistan à New York, en passant par la Chine, vous allez voir du pays.

Au premier coup d'œil

Visuellement, le jeu n'a pas changé d'un poil : on reste dans une vue à la Resident Evil avec des plans de caméra fixes. Seul le personnage que l'on dirige est en mouvement. Les décors sont réalisés en images de synthèse, alors que les personnages s'apparentent à des héros issus tout droit d'un dessin animé japonais. Même si le contraste entre la qualité des décors et celui des personnages est important, il ne choque pas pour autant, bien au contraire ! C'est ce qui fait tout le charme du jeu. Ce contraste permet également de distinguer au premier coup d'œil ce qui peut être ramassé ou non. En effet, les objets, comme les personnages, se détachent singulièrement du décor. Voici qui facilite quelque peu votre tâche.

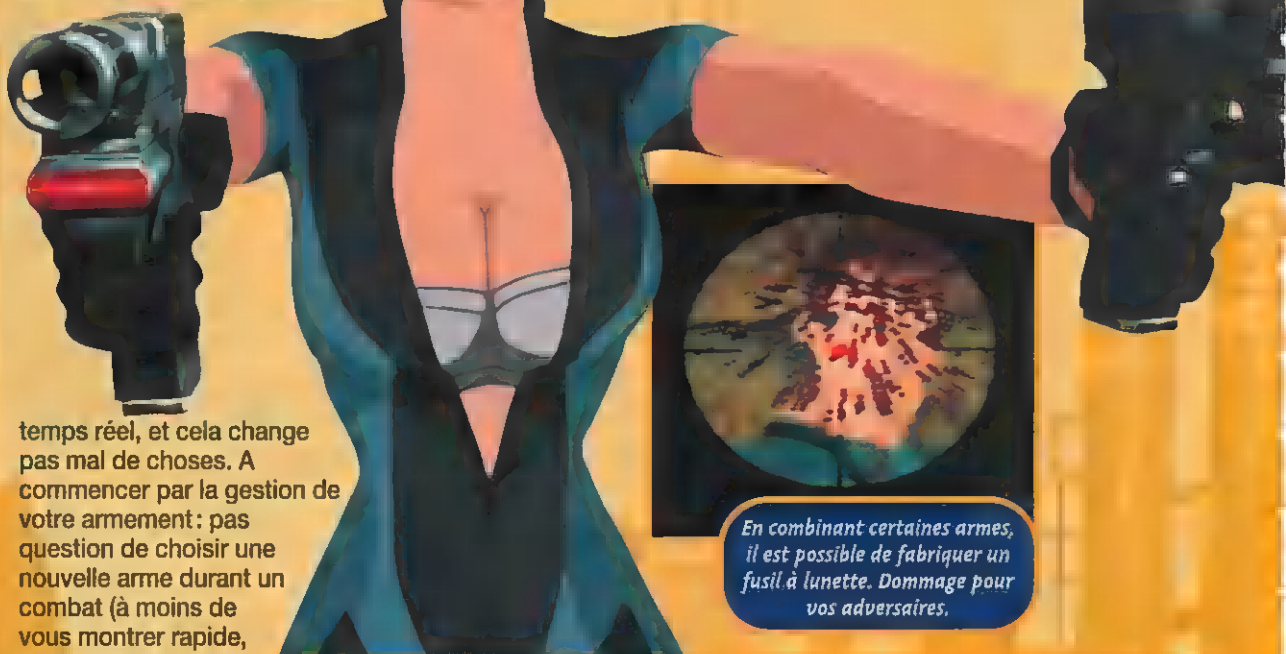
Complètement tordues

Comme dans Fear Effect, le jeu alterne sans cesse scènes d'action et phases de réflexion. Les scènes d'action consistent généralement à buter de l'ennemi, quel qu'il soit et où qu'il

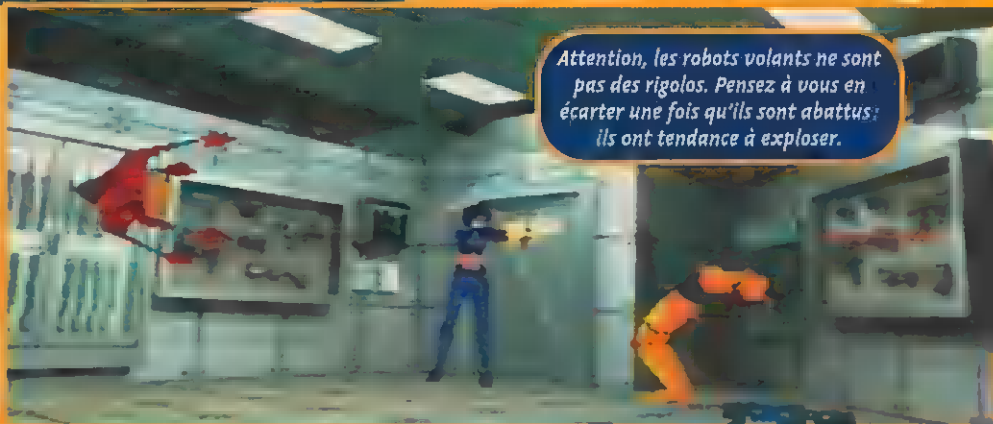
soit. A cette occasion, on découvre une nouvelle fonction : le système d'inventaire est désormais en

temps réel, et cela change pas mal de choses. A commencer par la gestion de votre armement : pas question de choisir une nouvelle arme durant un combat (à moins de vous montrer rapide, d'avoir quatre mains et cinq paires d'yeux). Ayez toujours en main une arme chargée de manière à pouvoir répondre à un danger imprévu. Un système très pratique de visée permet de pointer facilement un adversaire. Les énigmes restent quant à elles toujours aussi nombreuses. Certaines sont complètement tordues. Cependant, aucune n'est impossible à résoudre : la solution se situe toujours quelque part dans le jeu. Il s'agit parfois d'un effort de mémoire visuelle à fournir, ou encore de simple logique. En conclusion, Fear Effect 2 ne déçoit pas. Si les décors sont parfois pixélisés, on oublie rapidement ce léger défaut au profit du scénario et des nombreux rebondissements. Si vous avez aimé le premier épisode, vous aimerez le second.

fear



En combinant certaines armes, il est possible de fabriquer un fusil à lunette. Dommage pour vos adversaires.



Attention, les robots volants ne sont pas des rigolos. Pensez à vous en écarter une fois qu'ils sont abattus : ils ont tendance à exploser.



Le fusil électrique est l'arme la plus efficace : silencieuse et jamais à court de munition.

effect 2

RETRO HELIX



Un classique parmi les classiques: passer entre les jets de vapeur sans se faire toucher. Pas si simple, finalement.

COMICS STRIP

Si le premier épisode présentait quelques images "osées" de Hana, autant vous prévenir tout de suite: Fear Effect 2 en est bourré! Qui de Hana ou de Rain est la plus sexy, à vous de choisir.



La carte d'accès aux ascenseurs se trouve dans la poche de ce garde, livre mort.



Une scène déjà présente dans le premier épisode: fuir une énorme boule de feu.



Dans le hall, évitez de vous approcher des gardes: ils ont des détecteurs d'armes à feu.



AVIS OUI!

Fear Effect 2 est une réussite, c'est incontestable! Si le jeu, dans sa forme, n'a pas tellement évolué, il reste toujours aussi attractif. Le scénario, en béton encore une fois, se dévoile lentement au cours du jeu, à la manière d'un film.

L'alternance entre les nombreuses scènes d'action et de réflexion se fait tout en douceur et est parfaitement maîtrisée. Autre réussite: les temps de chargement inexistant! Que l'on recommence le jeu ou qu'une scène cinématique se lance, on n'attend pas trois heures devant son écran.



NIICO

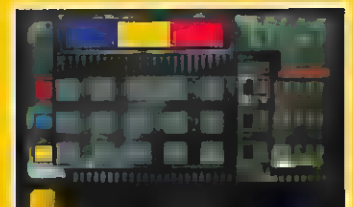
HELP!

DE L'AIDE 1.0

Fear Effect 2 comporte de nombreuses énigmes. Pour vous éviter de rester bloqué des heures, voici de quoi vous aider à avancer.



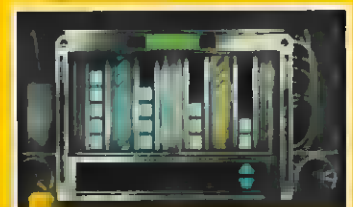
Pour débloquer les portes des ascenseurs du 80 et 86 étages, entrez les combinaisons suivantes: 4, 3, 2, B, D, C et 4, 3, 2, B, D, A.



Commencez par la lumière bleue: 3, 1, 4, 5, 2. Jaune: 4, 5, 1, 2, 3. Rouge: 2, 3, 4, 5, 1. Après chaque code, actionnez l'interrupteur de droite.



Simple problème de mathématiques: 2, 5, 10, 13, -1.



De gauche à droite: 5 barres, 4 barres, 3 barres et 2 barres.

HELP !

DE L'AIDE 2.0

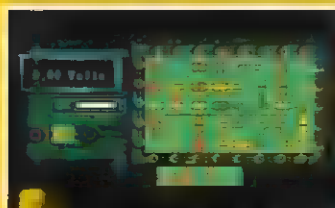
On continue à vous filer un coup de main.



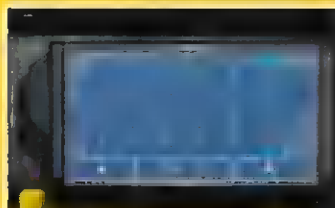
Le code de la porte se trouve sur la cassette vidéo B. Il s'agit de 92572.



L'énigme des formes géométrique est tordue! **Forme 1:** Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut. **Forme 2:** Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas. **Forme 3:** Haut 4 fois, Bas, Haut 3 fois. **Forme 4:** Bas, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, Bas. **Forme 5:** Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche. **Forme 6:** Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut.



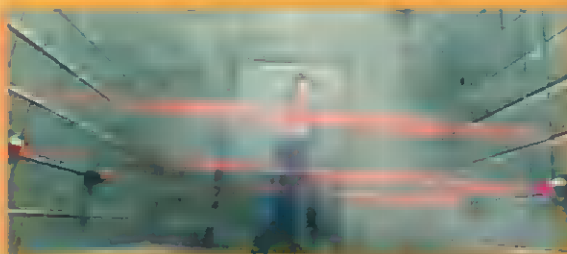
Reconstituez un circuit fermé avec les trois pièces du bas suivant le schéma ci-contre. N'oubliez pas de faire pivoter certaines pièces.



Une énigme pas vraiment facile quand on n'a pas visionné le 6^e moniteur de la salle de surveillance. Le bon code y est affiché.



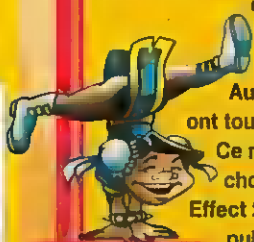
Un boss pas très difficile à tuer: utilisez les Uzis (un dans chaque main) et tournez autour de lui. Simple formalité.



Sans le fumigène, impossible de détecter les rayons laser.

AVIS OUI!

Certes, le jeu n'a pas bougé d'un poil, mais où est le mal, quand le premier volet était déjà une bombe? Cela dit, la difficulté des énigmes de Fear Effect 2 demandera bien plus d'efforts. L'esprit tordu des développeurs de Kronos a encore sévi... Enfin, un peu d'exercice de méninges n'a jamais fait de mal à personne! Autre point réjouissant, les héros ont tous quelque chose à se reprocher. Ce ne sont pas des enfants de chœur, ça nous change un peu. Fear Effect 2 n'est donc pas destiné à un public jeune, que cela soit bien clair!



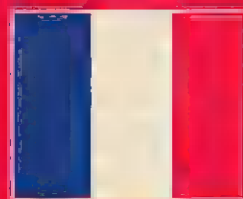
GIA



Pour bluffer les caméras de surveillance, Hana et Rain, en tenue de soirée, vont se bécoter comme jamais dans les ascenseurs!



Jacob "Deke" Decourt utilise une sorte de Robocop pour tuer certains adversaires. Redoutable!



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: KRONOS
- Éditeur: EIDOS
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: CARTE-MÉMOIRE
- Compatible: DUAL SHOCK
- Vibrations: MOYENNES

PRÉSENTATION

Une bonne continuité entre les scènes du jeu et les cinématiques. Textes français.

90%

GRAPHISMES

Une bonne variété des décors, parfois pixélisés. Un écran de jeu assez petit.

89%

ANIMATION

Mouvements réalistes. Notez parfois une certaine raideur dans les animations.

90%

MUSIQUE

Très discrète durant la partie.

84%

BRUITAGES

Les voix sont toutes en anglais, mais d'excellente qualité.

90%

DURÉE DE VIE

Des énigmes épineuses, mais avec de la réflexion on s'en sort.

85%

JOUABILITÉ

La prise en main est rapide. Les changements de vue peuvent désorienter.

80%

INTÉRÊT

Ce Fear Effect 2 Retro Helix est du même acabit que le premier épisode: énigmes nombreuses et pas mal d'action. Un très bon scénario.

90%

POINT BLANK 3

Namco tente de rentabiliser au maximum son accessoire fétiche. Voici donc le troisième volet de Point Blank. Un jeu sans prétention où la bonne humeur est de mise.

Vous retrouvez Don et Dan, les deux chasseurs de cette vieille série, pour des petites épreuves de tir. Cette fois, ils vous emmèneront au Far West, mais également dans l'espace, chez les ninjas, ou encore dans un monde en proie à des monstres sortis d'un film d'horreur. Le but est très simple. Vous devez faire preuve d'adresse, mais aussi de concentration et de réflexion. Pour chaque séquence, vous avez un but à accomplir. Par exemple, vous devez abattre un certain nombre de cibles en un temps donné. Il faut donc être rapide. Dans d'autres, vous disposez d'une seule balle, et pas une de plus, pour atteindre votre objectif. Heureusement, tout vous est parfaitement expliqué avant chacune d'elles. Si vous échouez, vous perdrez un cœur. Trois fautes et la partie se termine.

Niveau options...

Vous retrouverez les habituels modes 1 et 2 joueurs, pour lesquels vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. Plus elle se corse, plus le temps imparti est réduit. L'option

Versus oppose deux joueurs. Exit donc la coopération. C'est celui qui obtient le plus de points qui remporte la partie. Le dernier mode proposé, Endurance, est bien plus intéressant. Le but est de grimper un maximum d'étages dans une tour. Il y en a énormément et plus vous êtes haut, plus la difficulté se corse. Enfin, pour pleinement s'amuser avec ce titre, le Guncon de

Namco est d'excellente qualité. Il se branche à la fois sur le port manette et la sortie vidéo située derrière la console. Malheureusement, cette sortie a été retirée des dernières versions Playstation. On se demande encore pourquoi...



Voici une épreuve de rapidité. Il faut dégommer tous les Slimes le plus vite possible.



Vous n'avez qu'une balle pour toucher le bol. La concentration est donc nécessaire.



Les graphismes sont très simplistes, mais bourrés d'humour.



Cette scène est un clin d'œil à tous les jeux de Namco. On retrouve Klonoa et bien d'autres héros.



Le mode 2 joueurs est fait pour prouver votre supériorité. L'un dirige Don et l'autre Dan.

TEST PLAYSTATION

AVIS OUI, MAIS...

Ce troisième opus de Point Blank est aussi sympa que les autres. Malgré des graphismes un peu trop simples, la réalisation tient la route. Les



épreuves sont très nombreuses et toutes nouvelles (même si le principe reste identique). Mais après quelques heures de pur bonheur, le jeu perd tout son intérêt. Résultat, le CD s'en va rejoindre ses aînés au fond du placard pour ne ressortir que très rarement. Cependant, Namco nous prouve qu'il n'oublie pas son accessoire, contrairement à d'autres développeurs...

KAL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCIE
- SHOOT
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : GUNCON

PRESENTATION

Des options claires et assez nombreuses.

GRAPHISMES

Très simplistes. Certains stages sont très pixelisés.

ANIMATION

Fluide et rapide. Normal avec une telle réalisation.

MUSIQUE

Des thèmes courts mais très rythmés.

BRUITAGES

Des bruitages drôles, identiques aux volets précédents.

DUREE DE VIE

De nombreuses épreuves, mais trop courtes.

JOUABILITE

Avec le gun, un vrai bonheur. A la manette, c'est pas très drôle.

INTERET

Point Blank 3 est, comme ses aînés, un jeu sans prétention, destiné à un public jeune.

76%

Ce nouveau titre de Konami sur Playstation 2 nous entraîne dans une aventure où se mêlent magie et surnaturel. Chaperonné par Gozo Kitao le créateur de Silent Hill, Shadow of Memories risque de procurer bien des sensations aux joueurs du monde entier.

Eike est ce qu'on appelle un garçon parfaitement ordinaire, qui mène une vie dont les centres d'intérêt sont à cent mille lieux de ceux d'un Bulldozer traditionnel. Mais voici qu'au détour d'une ruelle de la très pittoresque ville de Lebensbaum, ce charmant jeune homme se fait copieusement assassiner d'un coup de couteau dans le dos par un inconnu. Projeté dans une antichambre, du style purgatoire, il se voit signifier par une entité démoniaque une mission pour le moins originale. Eike va pouvoir éviter sa mort ! Il est donc propulsé dans le passé et va devoir interagir avec l'ensemble des personnes présentes dans la ville pour éviter l'heure fatidique. Eike possède un artefact capable de le faire voyager à travers différentes périodes du passé. Pour repousser constamment l'heure de sa mort, notre héros va devoir accumuler les informations en interrogeant bon nombre de personnes, afin d'éviter toutes les situations où l'obscur assassin pourrait frapper.

Sauver sa peau !

En fonction de l'époque, Eike va devoir agir et réfléchir pour modeler le futur à sa convenance. Ainsi, il faudra interagir sur des objets ou aider certaines personnes pour assurer votre survie dans ce qui correspond à votre présent, c'est-à-dire l'année 2001. L'aventure va vous conduire dans des périodes comme les années 70, au début du xx^e siècle, ou encore au xvi^e siècle.

Vous pourrez assister ainsi aux transformations de la ville de Lebensbaum. Un système de carte vous permet d'évoluer dans les rues, quelle que soit l'année choisie. Une voyante viendra régulièrement vous orienter dans vos multiples quêtes. L'atmosphère est souvent pesante à cause de la fatalité qui vous poursuit tout au long du jeu. Il va falloir réfléchir et agir rapidement pour correctement mener votre destinée, la vie de Eike en dépend. Un inventaire accessible à tout moment permet de gérer les objets récupérés et de consulter les informations accumulées.

Shadow of Memories™

L'inventaire vous aide à trier les objets récupérés. Vous pouvez aussi choisir de voyager dans le temps.

Vous allez croiser nombre de personnages. En réagissant de la bonne manière, vous obtiendrez les infos qui vous manquent.

Cette vieille personne vous aidera à surmonter dans le premier chapitre de l'aventure.

AVIS OUI, MAIS...

Le scénario de ce Shadow of Memories est particulièrement intéressant ! Les graphismes sont innovants malgré le manque relatif de couleurs chatoyantes. Les mouvements de Motion Capture attirent l'attention par leur réalisme. Il n'en reste pas moins qu'une bonne idée se doit d'être exploitée jusqu'au bout et SOM ne propose pas assez de péripéties intéressantes pour maintenir un intérêt constant. Les flash-back sont agréables, mais les figures imposées manquent de relief.

TOXIC

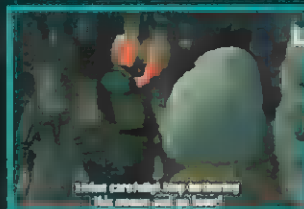
LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE

Vous allez voir du pays dans Shadow of Memories. L'artefact de Eike lui permet de changer d'époque à volonté. Vous de glaner beaucoup d'informations pour utiliser intelligemment les objets récoltés et interagir sur les événements des différentes époques, de manière à éviter votre mort.



L'année 1902 est riche en événements importants pour votre survie. Les secrets de la ville de Lebensbaum se découvrent petit à petit.

Une étrange atmosphère se dégage de cette église. Récoltez les bonnes informations pour découvrir le fin mot de l'histoire.



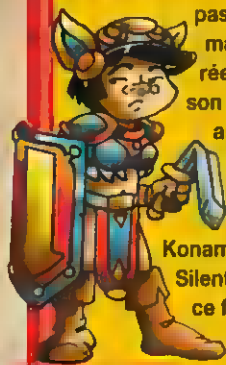
Eike se retrouve en 1580, entouré de villageois apeurés.

Fréquentez les bons endroits pour assurer vos arrières. Ce bar risque l'embrasement, il faut sauver.



AVIS OUI, MAIS...

Effectivement, Shadow of Memories ne manque pas de qualités techniques. Mais malheureusement, ce jeu ne m'a pas réellement captivée, en raison de son manque d'action. On s'ennuie assez rapidement, et à moins de s'y plonger complètement, beaucoup auront du mal à rester attentif. Mais saluons l'initiative de Konami, pour avoir inclus une vidéo de Silent Hill 2 (du même auteur), comme ce fut le cas de la version japonaise de Shadow of Memories.



GIA

Eike devra revêtir ce costume de mime.



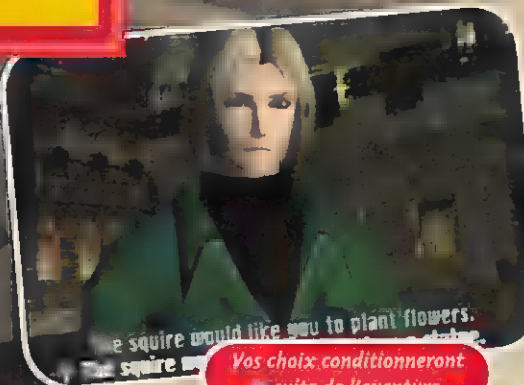
La cuisine est un incontournable des jeux d'aventure/réflexion.



Cette diseuse de bonne aventure vous aidera à trouver votre chemin et à organiser vos recherches.

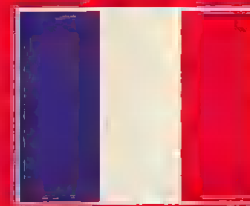


Il ne faut pas oublier de récolter les objets essentiels. Ouvrez l'œil!



Vos choix conditionneront la suite de l'aventure.

TEST PLAYSTATION 2



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE/RÉFLEXION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Des graphismes détaillés et une situation clairement explicitée.

89%

GRAPHISMES

Beaucoup de détails impressionnants, mais un peu de froideur dans les couleurs.

91%

ANIMATION

Les protagonistes bougent bien, même si Eike est parfois un peu raide.

90%

MUSIQUE

Aucune originalité.

85%

BRUITAGES

De bonne qualité, même s'ils restent discrets.

87%

DUREE DE VIE

Les nombreuses quêtes vous tiendront en haleine de longues heures.

90%

JOUABILITE

Diriger Eike est un peu délicat, mais l'interface reste simple.

87%

INTERET

Un titre original et doté d'une réalisation innovante, mais qui a tendance à endormir le joueur. Le scénario ne fait pas tout dans un jeu!

89%

(C-12)

Final Resistance

Les Studios de Cambridge étaient l'auteur d'une petite merveille sur Playstation, *Medevil*. Ils reviennent sur la scène du jeu vidéo avec un titre sans rapport avec leur précédente réalisation. C12 nous plonge dans un monde post-apocalyptique, scénario façon "Terminator". Les aliens ont pris le contrôle de notre globe bleu, vous êtes le seul espoir...

La guerre entre les extra-terrestres et les humains a bien eu lieu. Et on peut dire que désormais, nous les Martiens ont plutôt pris le contrôle, transformant les humains captifs en cyborgs prêts à casser du gentil bipède. L'unique solution pour lutter à armes égales avec les aliens était d'adopter leur technologie.

Un héros qu'il est beau

Vaughan est donc constitué de quelques gènes aliens qui lui confèrent, entre autres, la possibilité d'utiliser une épée du genre bionique, qui nous rappelle sans contestation un certain Strider Huryu. Il peut aussi générer un bouclier magnétique pour se protéger lors des combats rapprochés, mais aussi atteindre des cibles plus lointaines en appuyant plusieurs fois sur Triangle. Un moral en béton armé, des nerfs d'acier et une paire de "cojones" grosse comme un Bulldozer, voilà qui résume Vaughan en trois mots, et qui pourrait aussi s'appliquer à Snake (MGS) ou encore Logan (Syphon Filter). D'ailleurs, les

similitudes n'interviennent pas seulement entre les héros des trois jeux... On en retrouve aussi dans le déroulement, le système de visée, l'action du jeu... C12 reprend bon nombre d'ingrédients des deux meilleurs jeux d'action de la PS. Malheureusement le but est limité trop souvent à chercher le moyen d'annuler les champs magnétiques des aliens ou encore à leur bourriner la tête, si bien que l'action est beaucoup moins tactique que dans *Syphon Filter* pendant les phases de canardage, ou que dans *Metal Gear Solid* pendant les phases d'infiltration.

Cyber et tutti quanti...

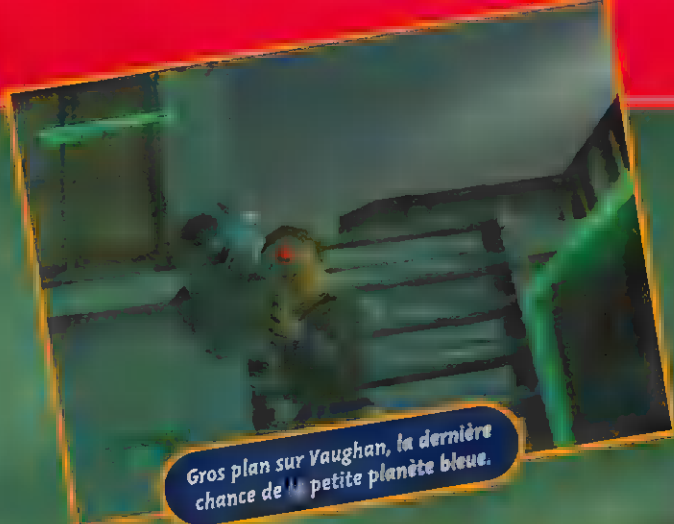
Le scénario est essentiellement bâti sur une histoire mêlant génétique, cybernétique et autres sciences du futur. Néanmoins, cela ne suffit pas à donner du corps au jeu, même si pour souffler de temps en temps, on pousse deux ou trois caisses avant de grimper à une échelle... On s'attendait quand même à quelque chose de plus original qu'un *Syphon Filter* cyberpunk à moitié réussi.

Voilà le genre de situations auxquelles vous serez confronté. Un nombre incalculable de clefs doit être trouvé.

Il faudra régulièrement pousser des caisses.

Les effets spéciaux, attribués aux différents tirs, sont vraiment impressionnants.

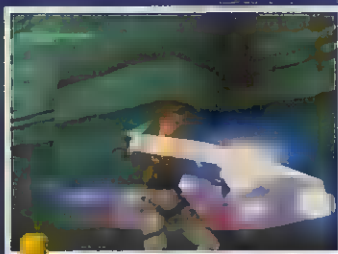
Les boss sont souvent, comment dire heu... gros!



Gros plan sur Vaughan, la dernière chance de la petite planète bleue.

HÉROS DU FUTUR !

Vaughan est obligé d'utiliser la technologie alien pour stopper l'invasion. Bouclier à IEM (Impulsion Electro Magnétique), épée génétique implantée et autres armes dévastatrices... Voilà les trois accessoires dont il use le plus souvent.



L'épée, très pratique lorsque l'on est à court de munitions, est aussi très jolie...



Le bouclier à IEM génère un champ de force protecteur. En appuyant plusieurs fois sur Triangle, on déclenche une onde qui désactive tout système électronique.



Les armes sont le plus souvent issues de la technologie alien.

AVIS OUI, MAIS...

Je dois avouer que je suis déçu. Le scénario ne brille pas par son originalité. Ensuite, l'action est sacrément bourrin-like, contrairement à Syphon Filter ou MGS. Le jeu devient vite lassant, se résumant au final, à ouvrir des portes pour blaster des aliens. De temps à autre, on pousse des caisses et on réfléchit un peu, très peu. Graphiquement on est à mille lieues de Medievil 2. Les textures sont grossières et dans son ensemble le jeu est assez terne. Reste quelques jolis effets spéciaux lors des tirs, une bonne maniabilité, un scénario classique mais touffu.

SWITCH

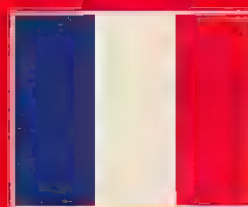


Les cinématiques, tout comme dans Syphon Filter ou MGS, sont en 3D. Pas d'images de synthèse, bouh !

AVIS OUI, MAIS...

Avec le niveau de maîtrise du studio maison de Sony basé à Cambridge dans la programmation de la PlayStation, C12 était attendu au tournant, surtout par les fans de Medievil. Mais, C12 est loin d'être la bombe annoncée, et ce, en grande partie à cause de son graphisme vraiment pas beau. C'est dommage, car l'action est plutôt bien pensée. Ce côté réellement moche handicape sérieusement le jeu, surtout face aux valeurs sûres sorties bien avant.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : S. CAMBRIDGE
- Éditeur : SCEE
- ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK
PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Des menus propres, mais il manque une belle intro en synthèse...

75%

GRAPHISMES

Un personnage détaillé, des effets spéciaux réussis, des textures grossières.

80%

ANIMATION

Des ennemis nombreux, parfois très gros, des explosions impressionnantes...

90%

MUSIQUE

Genre techno pour coller à l'action futuriste.

80%

BRUITAGES

Ptiou ! Wizzz ! Boom ! Ils sont tous là, façon Star Wars.

88%

DUREE DE VIE

Un scénario peu captivant, une action déjà vue.

80%

JOUABILITE

Rien à dire, notre sergent cyborg obéit au doigt et à l'œil.

85%

INTERET

Un bon jeu d'action sans défauts majeurs. Dommage que l'action soit répétitive et si limitée. On s'attendait à mieux...

84%

NBA 2 NIGHT



Le défenseur crie déjà sa rage!

Konami avait pu régaler la galerie avec une série de jeux de basket de qualité sur Playstation. Voici un nouveau titre original qui risque fort de réduire bon nombre de joueurs sur la nouvelle console de Sony.

L'introduction du jeu met vivement plain la vue. Les exploits des rois du dunk vont faire tourner les têtes. Tout d'abord, le mode Exhibition est directement accessible depuis le premier menu de sélection. Ce mode vous permet de vous retrouver le plus rapidement et le plus simplement du monde sur les parquets les mieux cirés de la NBA. Les véritables équipes de la ligue nationale américaine sont présentes, et il est vraiment facile de reconnaître les figures les plus marquantes et les grandes vedettes de chaque formation. L'Exhibition ne permet pas de s'intéresser en profondeur aux performances des équipes, mais c'est le mode idéal pour une confrontation entre plusieurs joueurs.

Le cœur des grands
Le mode Season vous place dans la situation exacte du début de saison de la ligue officielle. A vous de mener votre équipe au titre de champion.

NBA en accumulant les victoires éclatantes dans les matchs importants. Vous devrez réaliser des prodiges pour vous ajuster aux différents styles de jeu des équipes de la Ligue. Le mode de jeu Play-off propulse la formation que vous aurez au préalable choisie dans l'événement le plus spectaculaire de l'univers du basket. Les Play-off regroupent les meilleures équipes du championnat de basket et permettent l'accès à la grande finale qui décidera du nom de la meilleure équipe américaine. Le niveau de jeu est très élevé et ses séquences plus que spectaculaires.



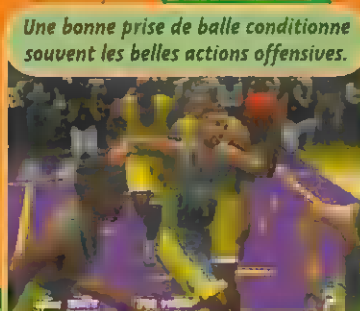
Une belle passe pour un tir à trois points.



Ce joueur génétiquement manipulé semble tout droit sorti de Resident Evil.



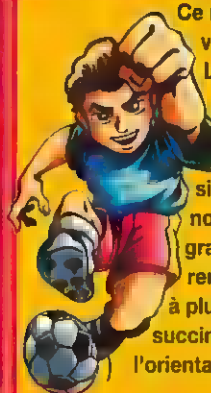
A moi, M'sieur! A moi...



Une bonne prise de balle conditionne souvent les belles actions offensives.



AVIS OUI!



Ce nouveau NBA 2 Night possède vraiment beaucoup de qualités. Les graphismes sont particulièrement fins et détaillés et les animations restent fluides, même dans les situations chaudes regroupant de nombreux joueurs. Les plus grands gestes du basket sont au rendez-vous, et le plaisir est total à plusieurs joueurs. Les modes sont succincts, mais servent bien ce titre à l'orientation arcade très prononcée.

TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- BASKETBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2

PRESENTATION

La crème du basket mondial en short et en action!

GRAPHISMES

Beaucoup de détails mais des couleurs un peu fades.

93%

ANIMATION

Les mouvements sont bien retranscrits.

90%

MUSIQUE

Les musiques flashent bien! Beaucoup de bons thèmes.

92%

BRUITAGES

Bruits d'ambiance agréables, atmosphère surchauffée.

91%

DUREE DE VIE

Les modes sont peu nombreux, mais on y rejoue avec plaisir.

89%

JOUABILITE

Peu de zones d'ombre. Prise en main immédiate.

88%

INTERET

Un beau et bon jeu de basket qui propose un spectacle de grande qualité.

90%

NBA Hoopz

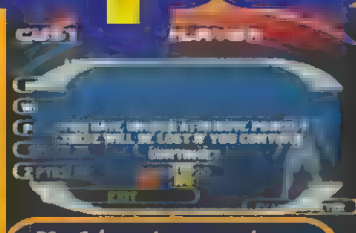
Midway revient sur le devant de la scène vidéoludique avec ce nouveau titre de basket sur Playstation 1 et 2. Etes-vous prêt à des sauts et des exploits jamais vus auparavant?

NBA Hoopz se situe dans la droite lignée du célèbre NBA Jam. Ce nouveau jeu propose de participer à des matchs à trois contre trois où les coups les plus spectaculaires sont permis. Les dunks prennent des proportions bibliques et les contres sont gigantesques. Le mode Quick Start vous demande simplement d'opter pour une équipe et un joueur dans la liste des champions de la NBA. Vous pourrez choisir votre poste de prédilection entre Guard, à savoir le défenseur, Forward l'attaquant et le Center, qui s'apparente à un libéro maître de sa défense. Une fois votre sélection effectuée, le parquet vous attend pour des parties endiablées.

A fond, à fond!

Le mode Season vous demandera de la régularité dans les résultats. Il va falloir assurer des victoires tout au long de la saison pour atteindre la finale NBA. Le mode Tournoi réserve

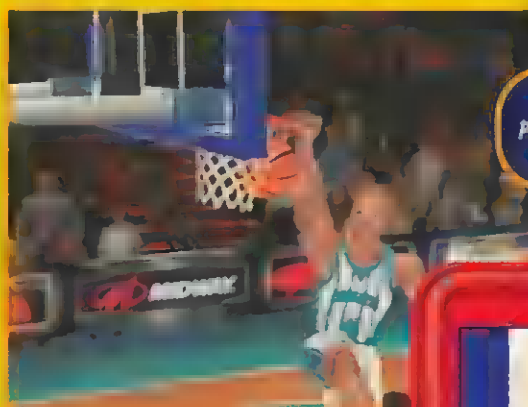
les sensations extrêmes que donnent toutes les compétitions à élimination directe. Le mode Customize vous permet de configurer la partie comme bon vous semble. Vous pourrez paramétrer les options du jeu pour un confort encore accru. L'ensemble des possibilités de ce NBA Hoopz tend vers la simplicité et l'efficacité. Le fun immédiat est mis en avant pour le plus grand bonheur des spécialistes des parties survoltées à plusieurs.



PS2. Créez votre propre joueur pour disputer des matchs de folie.



PS. Ce dunk risque fort de saper le moral des adversaires.



PS2. Cette version propose des graphismes plus aboutis.



PS. Un tir à trois points décisif qui exige de la précision.



PS2. Voici un beau 360 degrés pour en mettre plein les mirettes aux basketteurs en herbe.

AVIS OUI!



Que ce soit pour les possesseurs de Playstation 1 ou 2, les matchs de basket à trois contre trois promettent de véritables moments de pure convivialité. Les commandes sont intuitives, et les actions d'éclat s'enchaînent sans aucun problème. Un seul mot d'ordre: plein la vue!

Les passes éclairs fusent et les alley hoop crévent l'écran. Beaucoup de fun pour tous les types de joueurs.

TOXIC

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: EUROCOM
- Editeur: MIDWAY
- BASKET ARCADE
- 1-6 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: 1 BLOC
- Compatible: -

PRESENTATION

Des menus de sélection tout à fait traditionnels.

65%

GRAPHISMES

... sur PS2 et 82% sur PS. Quelques beaux efforts.

88%

ANIMATION

... sur PS2 et 84% sur PS. Les gestes sont très spectaculaires.

87%

MUSIQUE

Des thèmes bien lourdauds.

10%

BRUITAGES

Le public et les cris des baskets rendent bien.

10%

DURÉE DE VIE

Les parties en Multijoueur sont sans fin.

92%

JOUABILITÉ

La prise en main est évidente et le jeu est convivial.

92%

INTERET

Fun assuré. Une mention particulière pour la version PS2 plus jolie.

90%

Après des mois d'attente, *Skies of Arcadia* (Eternal Arcadia au Japon) est officiellement disponible. Un vrai bonheur pour les possesseurs de la console Sega. D'autant qu'il est entièrement traduit en français. Le pied !

Développé par Overworks, l'équipe qui a réalisé pour Sega des jeux mythiques tels *Phantasy Star* sur Megadrive ou *Dragon Force* sur Saturn, *Skies Of Arcadia* s'est imposé dès sa sortie au Japon comme une référence dans le genre RPG. L'histoire se déroule dans un univers heroïc-fantasy assez "planant". Arcadia, le lieu où se situe l'aventure, est un monde qui défie toutes les lois de la pesanteur (© Newton 1687). L'intégralité du jeu se déroule dans les airs. Pour circuler d'une île volante à une autre, les voyageurs utilisent des nefs volantes. Vous incarnez Vyse, un membre des Blue Sky Pirates. Aidé d'Aika, votre meilleur ami, vous partez à la recherche de trésors et dépouillez les navires de leurs biens. Un jour, lors d'une de vos "pirateries", vous sauvez Fina, une mystérieuse princesse kidnappée par l'armée de Valia. A partir de là, une longue aventure vous attend...

RPG +

L'aventure se déroule comme dans chaque RPG : vous vous rendez dans les villages, récoltez des informations, résolvez des énigmes et affrontez des monstres de plus en plus féroces. Plus vous collecterez d'infos et de compétences, et plus vous pourrez vous rendre dans des contrées lointaines. On pensait que l'utilisation du VM comme petite console portable avait été abandonnée, eh bien

elle revient pour *Skies of Arcadia*. En effet, grâce à cet accessoire, vous avez la possibilité d'obtenir des objets rares (voir encadré). L'exploration des donjons est également monnaie courante dans ce titre. Les boss se trouveront à la fin et les combats surviennent aléatoirement.

Combat +

Les combats se déroulent tout à fait normalement, au tour à tour. *Skies of Arcadia* propose un système d'armement et de magie vraiment novateur. Petite explication : les armes sont construites à partir de pierres lunaires. Il est possible de leur affecter différentes énergies représentées par des couleurs : verte, rouge, violette... En les utilisant souvent, vous apprendrez à maîtriser leur force et à vous servir de leur pouvoir. Chaque pierre colorée représente un élément (ou une certaine catégorie de magie). Ainsi, le rouge représentant le feu vous donnera, avec le temps, la possibilité d'effectuer des attaques enflammées ou de renforcer vos persos. En plus de la magie, vous pouvez effectuer des attaques traditionnelles ou spéciales. Ces dernières s'obtiennent en récupérant au fil de votre quête des "baies de Lune". Le Magic Power est remplacé par une jauge qui se remplit au cours du combat. Un système qui

confère donc un aspect un peu plus stratégique à ce titre vraiment sublime.

Graphismes +

C'est le point le plus surprenant du jeu. Jamais un RPG n'a été aussi beau. Entièrement en 3D, les places visitées sont magnifiques, ultra détaillées et diversifiées. De plus, il n'y a aucun temps de chargement lorsque vous franchissez une porte ou descendez des escaliers. *Skies of Arcadia* est donc une vraie mine d'or pour qui aime les RPG. L'aventure est très longue et tient sur deux GD-Rom. Si vous avez une Dreamcast, sautez sur ce bijou, entièrement traduit dans notre langue...

Galcian est l'un des chefs de l'armée impériale de Valmar. Ce n'est que vers la fin du jeu que vous pourrez le vaincre.

Les décors sont magnifiques. Un tour dans les villages suffit pour s'en apercevoir.

AVIS OUI ! OUI ! OUI !

Eternal Arcadia en japonais était déjà excellent. Mais la barrière de la langue posait parfois problème. Ici, ce n'est plus le cas, et on peut pleinement apprécier le scénario très sympathique de ce titre. *Skies of Arcadia* est aussi jouissif à jouer qu'à regarder, tellement il est beau. Nous avons affaire à un fabuleux titre auxquels tous les possesseurs de Dreamcast se doivent de jouer. De plus, et contrairement à *Grandia 2*, il est entièrement traduit en français. Et ça, c'est trop cool...

KAEL

HELP !

Le système d'armement et d'obtention des pouvoirs demande un peu de pratique. Si vous arrivez à les assimiler dès le début, vous gagnerez beaucoup de temps dans votre progression. Voici donc un petit explicatif.



Lorsque vous vous équipez d'une arme, il est possible de changer sa couleur. Selon l'ennemi en face et la couleur choisie, vos attaques seront plus ou moins puissantes.



La puissance des Pierres de Lune grandit avec l'expérience. N'hésitez pas à les utiliser souvent.

Sur votre route, vous trouverez des Baies de Lune. Grâce à ces dernières, vous pouvez acquérir de nouvelles attaques spéciales.



L'utilisation des attaques spéciales vous coûte des points d'esprit.



Les boss interviennent dans les donjons. Ils sont très durs à battre.

AVIS JOLI...

Je ne pensais pas qu'un RPG pouvait être aussi beau. Les graphismes sont d'une qualité rare, et l'aventure l'est tout autant. Les niveaux sont immenses, et les énigmes nombreuses. La partie "bataille navale" est également bien sympathique. Pour finir, les combats n'interviennent pas toutes les dix secondes comme dans d'autres titres du genre. Il n'en est que plus agréable à jouer et moins répétitif...

ZANO

VM STATION

La quête Pinta

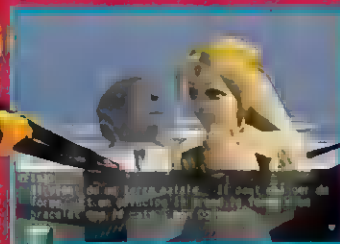
Dans l'île des marins, vous allez rencontrer un jeune garçon du nom de Pinta. Ce dernier vous proposera de récolter des objets rares. Plus vous irez loin dans le jeu, plus les items qu'il vous proposera seront intéressants. Le top c'est que c'est vous qui dirigez, et ce avec votre VM qui se transforme pour l'occasion en véritable console portable.



C'est dans l'écran d'options qu'il faut charger les quêtes.

Cupil

Cupil est à la fois le compagnon et l'arme de Fina. Dès que cette dernière se joint à vous, le petit fantôme vient se loger dans la VM. Une fois dedans, pour le rendre plus fort, il faut le nourrir.

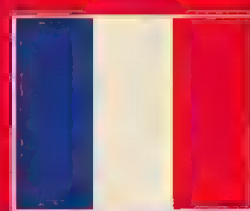


Voilà le fantôme de Fina. C'est également une arme qui réagit aux pierres de couleur.



Avec les Chams, vous pouvez faire progresser Cupil. Plus il en mange, plus il est fort.

On voyage en navires volants. Attention : à ne pas vous attaquer par des pirates...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : OVERWORKS
- Éditeur : SEGA
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : VM, PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Une intro très classique constituée de scènes du jeu. Rien d'extraordinaire donc.

84%

GRAPHISMES

Jamais un RPG n'avait été aussi beau. Mention spéciale pour les décors.

98%

ANIMATION

Aucun ralentissement n'est à déplorer. Les persos bougent admirablement.

90%

MUSIQUE

Les thèmes, superbes et variés, accompagnent parfaitement le jeu.

91%

BRUITAGES

Similaires à tous les bons RPG. Le bruit des pas change selon la matière foulée.

88%

DUREE DE VIE

Très longue (comptez environ 45 heures pour en venir à bout).

96%

JOUABILITE

Elle manque de précision, mais reste très agréable. Vive l'analogique !

86%

INTERET

C'est simple : Skies of Arcadia est le meilleur RPG sur DC et se situe dans le trio de tête toutes consoles confondues. Il est beau, fun et intéressant.

98%

BANJO-TOOIE



Testé il y a trois mois en version import (C+ 108), Banjo-Tooie avait conquis l'ensemble de la rédaction. C'est donc avec grand plaisir que nous retrouvons nos deux compères sur cette version pal...

Banjo-Tooie est la suite des aventures de Banjo-Kazooie, sorties il y a maintenant un bout de temps sur notre bonne vieille Nintendo 64. Fidèle à son prédécesseur, ce nouveau volet est un jeu de plates-formes 3D, mêlant phases d'action, d'exploration, et petites énigmes. Bref, un cocktail classique qui a déjà fait ses

preuves, mais le savoir-faire et l'originalité des développeurs de Rare donnent à ce titre une personnalité et un charme particuliers...

Un kilomètre à pied...

L'univers que vont devoir explorer nos deux compères n'est pas composé d'un grand nombre de niveaux, mais chacun est tout simplement immense. Ils se découpent en différentes zones, et obligent souvent à réaliser des actions variées. Par exemple, après les temples de style inca, l'aventure vous conduira dans une mine, puis dans une fête foraine et

dans les montagnes enneigées. A chaque fois, vous devrez récupérer les mêmes items et trouver les mêmes objets : les pièces de puzzle permettent d'accéder au niveau suivant, les notes de musique offrent la possibilité d'apprendre de nouveaux mouvements, et le fait de délivrer les petites bestioles prisonnières (les Jinjos) rapporte souvent des prix intéressants. Banjo va devoir galoper un maximum à travers ces lieux, et pourra souvent compter sur son ami Kazooie pour survoler les différentes zones ou l'aider à effectuer des actions. A eux deux, le nombre de mouvements possibles est assez important, et va augmenter au fur de l'aventure. Nos héros peuvent escalader certaines parois, attaquer de différentes manières, et utiliser tout un tas d'objets. Les baskets

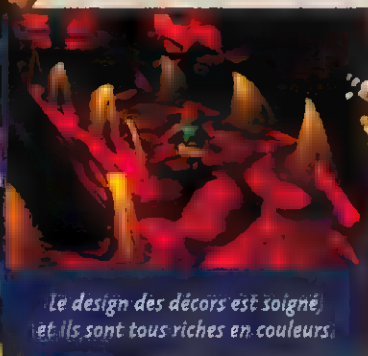
permettent de courir à toute vitesse un court instant, les plumes servent à voler, et les trois sortes de projectiles sont indispensables pour affronter les différents ennemis.

Une bonne réalisation

Vous l'avez compris, le nombre de mouvements dont nos deux héros sont capables est tout simplement énorme. Cependant, il sera aussi possible de diriger d'autres personnages, possédant leurs propres mouvements, pour exécuter des actions plus spécifiques. Ainsi, Mumbo et ses pouvoirs magiques vous seront très utiles pour débloquent certains passages, et les transformations que vous proposera la jeune Indienne nommée Wumba vous seront indispensables pour progresser. Le mini-camion



Récupérer les pièces de puzzle est indispensable pour accéder aux niveaux suivants.



Le design des décors est soigné, et ils sont tous riches en couleurs.

AVIS OUI !

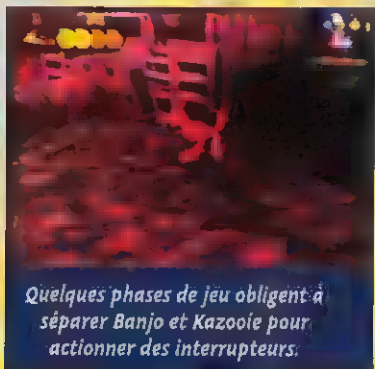
Je me suis bien amusé avec ce Banjo-Tooie. Bon, il faut aimer le genre et son humour particulier, mais sa maniabilité impeccable et ses épreuves très variées permettent vraiment de se faire plaisir. De plus, la durée de vie très correcte promet de bonnes heures de jeu, sans compter sur la possibilité de disputer les mini-épreuves à quatre... Bref, je ne peux que le recommander aux amateurs de plates-formes, ainsi qu'à ceux qui ont aimé le premier volet.

ZANO

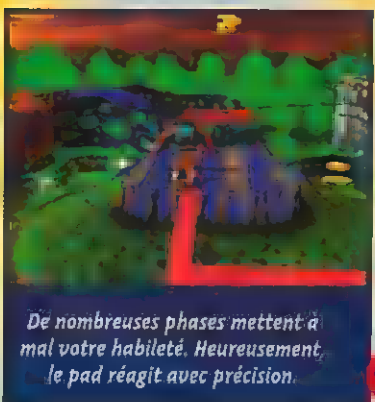


L'aventure comporte pas mal de mini-jeux. Ici, c'est une bataille d'auto-tamponneuses...

permet d'ouvrir certaines portes ou de déposer de l'argent dans des coffres, et le détonateur sert à faire sauter les différentes charges dispersées dans la mine. Côté réalisation, le jeu ne souffre d'aucun gros défaut. D'une part, le gameplay est très bien pensé et exécuter les différents mouvements des personnages ne pose aucun problème. D'autre part, l'ensemble visuel et sonore est impeccable et se place parmi ce qui se fait de mieux sur Nintendo 64. Bref, ce second volet des aventures de Banjo et Kazooie succède dignement à son aîné et devrait répondre aux attentes des amateurs de plates-formes 3D. L'humour est lui aussi à nouveau de la partie, et la durée de vie s'annonce particulièrement conséquente, du tout bon...



Quelques phases de jeu obligent à séparer Banjo et Kazooie pour actionner des interrupteurs.



De nombreuses phases mettent à mal votre habileté. Heureusement, le pad réagit avec précision.

MOUVEMENTS À GOGO

Banjo et Kazooie sont dotés dès le départ d'un nombre de mouvements important. Cependant, à divers moments de l'aventure, un personnage leur en apprendra beaucoup d'autres. En ajoutant les transformations et la possibilité de diriger d'autres persos, le total est tout simplement énorme. Heureusement, le maniement reste simple et naturel, il est bien rare que l'on éprouve une quelconque difficulté à réaliser les différentes actions...



De nombreuses phases de jeu obligent à voler. Dans cette position, Banjo peut bombarder ses ennemis.



Banjo maîtrise aussi la grimpe. Et de nombreux objets sont souvent perchés...



Quelques transformations sont étonnantes. Ici, c'est un mini fourgon blindé que vous allez devoir piloter.



Les ennemis sont variés, et ils réapparaissent toujours après qu'on les a éliminés.

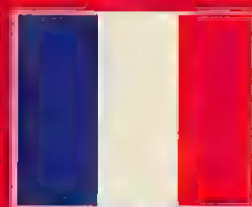


Mumbo possède des pouvoirs magiques très utiles, son aide est indispensable.

AVIS OUI!!!!!!

Ce n'est pas tous les jours que les possesseurs de Nintendo 64 ont droit à un bon jeu. Banjo-Tooie est d'une qualité égale, voire supérieure à l'épisode précédent. Gameplay approfondi, mini-quêtes, personnages annexes... Le soft est vraiment abouti. Les fans apprécieront le fait de pouvoir jouer d'autres personnages... Ils seront aussi impressionnés par la qualité graphique et le gameplay en or. Ajoutons que la traduction française a été particulièrement soignée. Décidément, Rare règne en maître sur la N64

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE/PLATES-FORMES
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : INTERNE
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Une longue cinématique plutôt jolie, et des menus réussis.

90%

GRAPHISMES

Assez fins, colorés, un des plus beaux jeux de la Nintendo 64.

91%

ANIMATION

Quelques mouvements manquent de fluidité. Sinon, ça baigne.

88%

MUSIQUE

Agréable et très bien adaptée au jeu.

83%

BRUITAGES

Très complets et souvent amusants.

90%

DUREE DE VIE

Le nombre de niveaux est moyen, mais le nombre d'épreuves est énorme.

88%

JOUABILITE

Diriger les persos est facile. On aurait apprécié une caméra plus précise.

83%

INTERET

Une excellente suite, très bien réalisée et bourrée d'humour. Quelques passages sont cependant un peu languets...

95%

STAR WARS STARFIGHTER



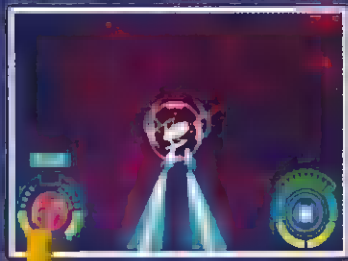
L'ennemi se cache parfois dans un champ d'astéroïdes. Pas évident alors de lui mettre la main dessus.

ZOOM

Quel que soit le niveau dans lequel on évolue, et quel que soit le vaisseau que l'on contrôle, il est possible de zoomer sur n'importe quelle partie de l'écran. Un avantage : viser au mieux un objectif à détruire. Un inconvénient : difficile de suivre un ennemi en mouvement. A utiliser donc de préférence sur les cibles lentes.



Un vaisseau se dessine à l'horizon.



Faites un zoom, lockez et tirez!

L'exploitation de la licence Star Wars n'a pas toujours apporté que des bons jeux. Rappelez-vous de Star Wars Demolition, Jedi Power Battles ou encore de La Menace Fantôme. Rien de bien exceptionnel à se mettre sous la main. Star Wars Starfighter serait-il l'exception qui confirme la règle? Peut-être bien...

Les bases du scénario de Star Wars Starfighter reposent sur celles du film, plus particulièrement sur l'invasion de la planète Naboo par les forces de la Fédération du Commerce. Dans ce nouvel épisode, vous incarnez alternativement trois personnages différents : Rhys Dallows, Vana Sage et Nym. Bien que n'ayant rien en commun, ces pilotes seront amenés à se rencontrer et à s'allier contre l'envahisseur. Comment? Pourquoi? C'est ce que vous découvrirez à travers les différents niveaux du jeu et les très nombreuses séquences cinématiques qu'il contient.

Un bon vieux shoot

Dans son principe, Starfighter est un bon vieux shoot : on dirige un vaisseau en vue subjective dans un univers tout en 3D. Différentes armes sont proposées, elles varient en fonction du vaisseau

que l'on contrôle, laser ou missiles. Si les missiles sont en nombre limité, ils ont l'avantage de pouvoir se diriger automatiquement sur un ennemi préalablement ciblé. Un excellent moyen de se débarrasser rapidement des ennemis les plus dangereux. Sachez également qu'un zoom est disponible à tout instant de la partie. Il permet de visualiser en gros plan ses ennemis et de les descendre plus rapidement. La variété des situations rencontrées est très certainement le point fort du jeu. Même s'il s'agit souvent de détruire bon nombre de vaisseaux ennemis, les missions proposées comportent un nombre variable d'objectifs à atteindre. S'ils ne sont pas obligatoires, ces objectifs vous ouvrent cependant la porte à des niveaux bonus en fin de partie. Il serait dommage de s'en priver... comme de ce jeu d'ailleurs, qui est l'un des plus réussis de sa catégorie.



Mission de nuit. Votre objectif, protéger votre base de toute attaque ennemie.

AVIS OUI!

Star Wars Starfighter est un superbe shoot'em up 3D. Non seulement les niveaux sont très réussis, mais la variété des situations rencontrées est elle aussi formidable : on passe de



missions d'escorte à des missions de destruction, on vole au-dessus de Naboo comme dans l'espace...

■ vous aimez les changements de situation, vous allez apprécier! Seul petit défaut, rien de bien grave, la qualité des textures au-dessus des différentes planètes. Elles sont un peu pauvres et manquent de diversité.

NIICO



Utilisez toutes les armes qui sont à votre disposition pour détruire vos adversaires.

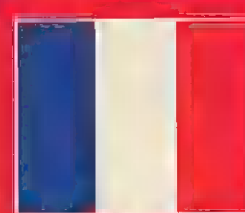


AVIS OUI, MAIS...



Ce starfighter possède de belles qualités esthétiques. Les combats ont vraiment une gueule folle. Les missions sont variées et intéressantes. Je note tout de même une relative froideur dans le traitement des textures et des couleurs. Ce petit détail fait perdre un peu de charme à ce titre qui retranscrit pourtant plutôt bien l'univers Stars Wars. Je conseille quand même ce jeu aux possesseurs de PS2, c'est la Guerre des étoiles à la maison. La vérité si je mens...

TOXIC



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: LUCAS ARTS
- Éditeur: UBI SOFT
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: CARTE-MÉMOIRE
- Compatible: DUAL SHOCK 2
- Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION

De longues cinématiques de qualité. Starfighter est entièrement francisé.

93%

GRAPHISMES

Certaines textures manquent d'originalité, quelques scènes sont magnifiques.

92%

ANIMATION

Le mouvement des vaisseaux est impeccable: fluide et sans ralentissement.

90%

MUSIQUE

Les thèmes du film sont parfaitement exploités et la qualité du son est superbe.

95%

BRUITAGES

Les voix sont en français. Parfois répétitives, mais elles collent à l'action.

90%

DUREE DE VIE

Une vingtaine de niveaux, plus des bonus à découvrir. On a de quoi faire.

89%

JOUABILITE

Excellente: on dirige tout de suite son vaisseau. Un vrai bonheur.

95%

INTERET

Star Wars Starfighter est un très bon shoot 3D. La variété des situations et des niveaux fait que l'on se prend au jeu.

90%

TIME CRISIS PROJECT TITAN

La suite tant attendue de Time Crisis arrive enfin sur Playstation. Ce fabuleux jeu de tir sur écran de Namco s'était imposé comme la référence en la matière. Reste à voir si après tant d'années (le premier était sorti en France en décembre 97), le résultat sera à la hauteur des espérances.

Time Crisis fait partie de ces réalisations cultes qui ont chamboulé un bon nombre de joueurs. Avec ce jeu de tir novateur pour l'époque, Namco avait réussi un tour de force, en arcade comme sur Playstation, et avait imposé au passage son fameux gun à précision exemplaire sur Playstation, le Guncon (le G-con 45 en France). Time Crisis avait révolutionné le genre, en incluant une nouveauté de taille : la possibilité de s'abriter derrière

pistolet tout en rechargeant au passage son arme. Pour ce nouvel épisode exclusivement sur Playstation, nous retrouvons la même formule, au pixel près.

Nouveau sans l'être

Le principe n'a pas bougé d'un poil... malheureusement. En effet, nous avons l'impression que le bulldozer Namco ne s'est pas attardé sur cet épisode. Le graphisme, qui était déjà le point faible du premier volet, ne s'est pas amélioré. Aucune nouveauté n'a été introduite, et c'est d'autant plus frustrant.

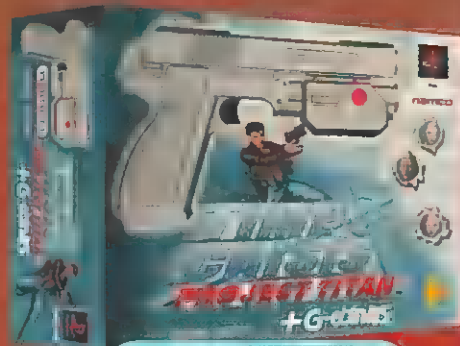
Quand on a goûté à Time Crisis 2 en arcade, la véritable suite. Time Crisis 2 s'était démarqué par un mode à deux joueurs en link, avec des écrans aux actions différentes, où les deux joueurs pouvaient se voir et se blesser l'un l'autre. Finalement, Project Titan s'apparente à un Time Crisis bis, un peu comme une extension avec des niveaux en plus, une sorte de mise à jour, mais avec quelques années de retard. Le même héros, Richard

Miller, combat toujours des méchants lascar, dont certains sont restés identiques, et les innovations brillent par leur rareté.

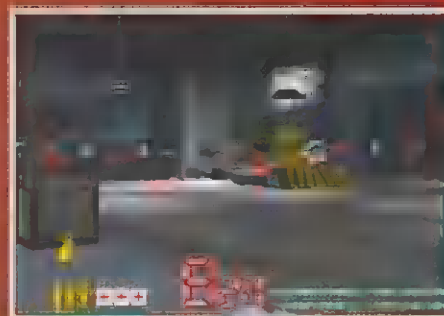
Il n'y a plus qu'un mode Story, assez linéaire. Les chemins différents pour parvenir à la fin du jeu ne sont pas légion, et les petites cibles "bonus" (comme les explosifs qui nettoient tout l'écran) sont très rares.

Pas chanmaille

Le mode Story existe aussi en Time Attack, afin de s'entraîner ou d'apprendre l'enchaînement des scènes. Le mode Spécial a donc disparu, laissant un grand vide dans la durée de vie. Cela dit, compte tenu de la rareté des gun-shoot sur PS, Project Titan servira de prétexte pour remonter votre Guncon de la cave. Avec l'arrivée du Point Blank, il est également en test ce mois-ci, ça va être la fête de cet accessoire d'une précision toujours époustouflante !



Le bundle avec le guncon coûte un peu plus de 300 F. Trop cool...



Grâce à son accessoire de tir, le Guncon, le jeu est devenu encore plus précis.

AVIS OUI, MAIS...

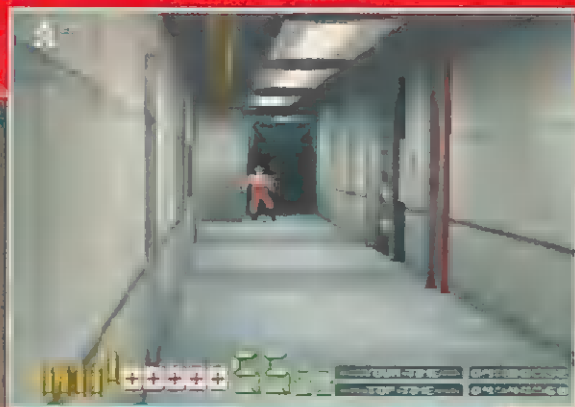
En tant que grande fan de la série des Time Crisis, l'émotion m'a envahie dès les premières parties. Mais l'enthousiasme est rapidement retombé. Je n'ai pas retrouvé le plaisir des autres épisodes, le même acharnement à finir le jeu. La difficulté est bien plus élevée, et le jeu devient répétitif à cause de scènes bien trop linéaires (à force de recommencer les mêmes niveaux, on se lasse). Time Crisis a perdu son auréole, et la déception s'impose. Peut-être en attendais-je trop ?... Espérons que Namco se ressaisisse avec les prochains volets.



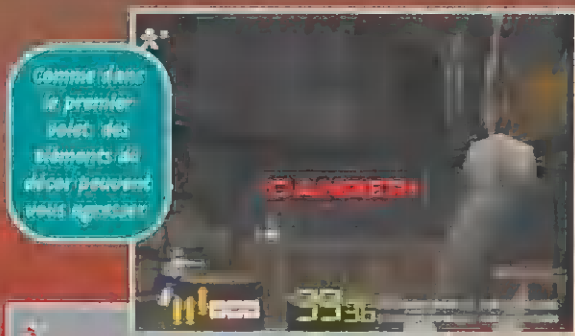
GIA

Reprenez les objets pour vous explorer, comme les boucliers, par exemple.





Le chiffre en haut à gauche comptabilise le nombre de cibles touchées successivement.



Comme dans le premier jeu, les éléments de décor peuvent vous aggraver.



Une nouvelle façon de tourner autour du boss pour le toucher.

HELP !

Tenir le gun braqué sur l'écran et placer constamment sa main libre sur la partie avant du pistolet, prêt à appuyer sur les boutons rouges, peut provoquer rapidement des crampes. Pour y pallier, branchez un pad sur le deuxième port manette et posez-le à vos pieds. Les boutons du pad feront office de pédalier, mais en plus petit. Un petit truc pour vous épargner bien de la fatigue...

AVIS OUI !

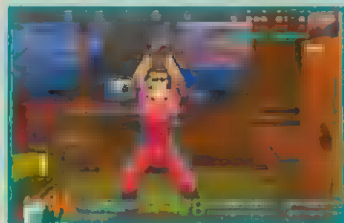
Voilà un titre bien sympa. Mais pourquoi sort-il seulement maintenant ? En dépit d'une réalisation très moyenne, Time Crisis ne perd pas de son intérêt, bien au contraire. On se prend vite au jeu, et avec le Guncon, c'est l'éclate assurée. Dommage que la pédale ne soit pas vendue avec le flingue (cela dit, vous pouvez toujours mettre une manette par terre). Enfin, et comme c'est le cas pour les titres de ce genre, la durée de vie est relativement courte. Mais, bon, c'est pas bien grave...



KAEL

A MORT LES ROUGES !

Tout comme dans le premier Time Crisis, votre durée de vie dépendra de votre sens des priorités. En effet, les ennemis sont identifiables grâce à des codes de couleurs. Ainsi, méfiez-vous toujours des gardes rouges. Ceux-ci devront être les premiers à éliminer, car leur précision est redoutable. Ensuite, viennent les blancs, puis les marrons. Enfin, les moins dangereux sont de couleurs bleue ou verte. Faites aussi attention aux soldats spéciaux, tels les lanceurs de grenade ou ceux armés de mitraillettes. Ouvrez aussi l'œil, car les cibles orange rapportent des bonus de temps.



Un petit coup de rouge ?



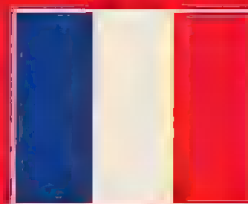
Pas vraiment une femme en blanc...



Les verts visent comme des pieds.



Chauds les marrons !



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: NAMCO
- Éditeur: SCEE
- SHOOT-UN
- 1 JOUEUR

- Contrôle: BON
- Difficulté: ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 2
- Sauvegarde: 1 BLOC
- Compatible: GUNCON
- Vibrations: =

PRESENTATION

Une maigre démo explique le jeu. Des cinématiques entre les niveaux.

80%

GRAPHISMES

C'est pixelisé au possible, et les ennemis se ressemblent.

82%

ANIMATION

L'action est rapide et ne laisse aucun répit. Pas de ralentissement.

90%

MUSIQUE

Contrairement au premier épisode, elle ne brille pas par sa discrétion.

87%

BRUITAGES

Exagérés, mais efficaces.

89%

DUREE DE VIE

Il n'y a qu'un mode Story, décliné en Time Attack. Et c'est tout.

80%

JOUABILITE

On prend le gun et on tire, ou on se cache... C'est simple, et précis.

91%

INTERET

Avec aussi peu d'innovations, Namco n'avait pas besoin d'attendre tout ce temps pour nous pondre cette suite. Déception...

83%

Les combats de méchas n'ont pas vraiment la cote dans nos contrées, et en sortant ZOE, Konami tente un pari osé. Sans doute l'éditeur compte-t-il sur la notoriété, et surtout le savoir-faire, de celui qui a supervisé ce jeu : Hidéo Kojima.

ZONE OF THE ENDERS



Un mode qui permet de se déplacer de zone en zone quand on le désire.

Dn incarne un jeune homme nommé Léo, qui va se retrouver au cœur d'un conflit interplanétaire. Des envahisseurs mettent les planètes du système solaire à feu et à sang, il va bien sûr falloir faire un peu de ménage. Ainsi, aux commandes d'un robot suréquipé et ultra performant, on explore les différentes zones, alternant baston et mini énigmes.

Des combats recherchés

Bastonner les robots adverses ne se fait pas n'importe comment. Combats rapprochés ou éloignés ne s'exécutent pas de la même manière, et l'utilisation des armes doit être réfléchie. Lorsque l'ennemi est loin, on se sert essentiellement des différents types de laser, tandis que lorsqu'il se rapproche, on préférera les Combos et les empoignades. On dispose d'un laser standard permettant de tirer des salves, mais son efficacité est limitée. Utilisé lors des déplacements rapides, ce rayon change et se divise pour toucher plusieurs ennemis rapprochés. Ou alors, on peut utiliser la boule d'énergie, beaucoup plus puissante, mais elle vous oblige à rester

immobile un court instant. D'autres tirs seront accessibles au fil du jeu, mais leur utilisation sera plus ponctuelle. Les corps à corps sont beaucoup plus palpitants. On peut exécuter différents Combos, varier les enchaînements grâce aux déplacements rapides. Il est aussi possible d'empoigner son adversaire et de le projeter violemment en arrière. Enfin, on peut parer les petits tirs et les attaques simples avec un bouclier. Les déplacements du robot jouent aussi un rôle très important. La majorité des combats ayant lieu dans les airs, il faut bouger dans tous les sens et varier les vitesses pour être efficace au combat.

Exploration et recherche

Le jeu se découpe en missions, avec pour chacune un objectif bien précis. La plupart du temps, elles consistent à récupérer une arme ou un passe pour débloquent l'accès au niveau suivant; il faudra aussi de temps en temps sauver des civils et bastonner de belles bestioles. Le robot progresse au fil des combats, un peu comme un perso de RPG, son niveau d'expérience augmente. En trouvant certains items, il apprend de nouveaux enchaînements et s'équipe de nouvelles armes. Heureusement, un didacticiel très clair est là pour nous familiariser avec chaque nouveauté. Bref, le jeu est assez varié, même si les

combats occupent des trois quarts du temps. Côté réalisation, le jeu est très satisfaisant et offre des graphismes assez fins, ainsi qu'une animation sans faille. On assiste à de très beaux effets de lumière, et la possibilité de détruire bon nombre d'éléments du décor s'avère extrêmement sympathique. Pour couronner le tout, la jouabilité est à la hauteur, et s'avère nettement moins compliquée qu'elle y paraît. Bref, Hidéo Kojima signe à nouveau un excellent jeu, mais celui-ci s'adresse à un public particulier.

Cette œuvre propose d'importants défis chez l'adversaire, mais elle exige de l'habileté et une maîtrise certaine.

Certains éléments sont très violents, et l'on se demande parfois qu'il fait que...

AVIS OUI, MAIS...

Personnellement, je trouve que ce ZOE en jette un max. Les robots sont superbes, les décors (un peu sombres) immenses, et les différents effets

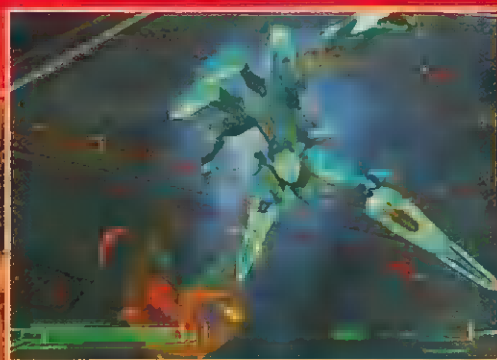


visuels valent le détour. La prise en main est impeccable et on se fait vite plaisir à biffer les robots ennemis. Cependant, on s'ennuie aussi un peu parfois, et les différents niveaux ne sont pas très variés. Mais bon, c'est quand même l'un des jeux les plus réussis de la PS2, et si le genre vous tente, vous ne serez pas déçu.

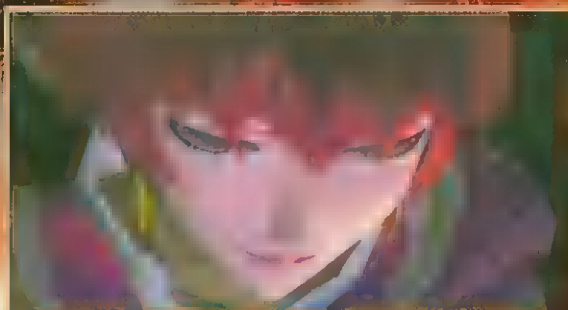
ZANO



Le bouclier ne résiste pas aux attaques puissantes.



Il faut maîtriser les déplacements en hauteur pour pouvoir attaquer sous des angles variés.



De nombreuses cinématiques viennent ponctuer l'aventure, sans temps de chargement.



Ces items se trouvent un peu partout, ils contiennent des armes pour le robot ou des passes.

Les rotations de caméra très rapides rendent les combats encore plus spectaculaires et mettent en valeur les mouvements des robots.

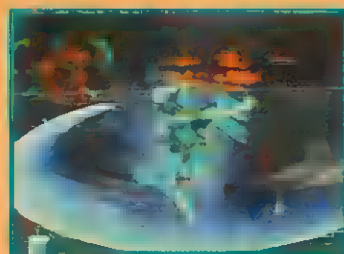


ATTAQUES ET MOUVEMENTS

Le robot est capable d'un grand nombre de mouvements qu'il faudra maîtriser pour être efficace en combat. Un bon exercice permet au début de se familiariser avec ses commandes, mais c'est au fil des batailles que l'on en acquiert la maîtrise. Petit à petit, le robot deviendra plus fort et plus compétent pour faire face aux divers ennemis et aux différentes situations.



À l'entraînement, on commence par les mouvements basiques, puis on passe aux différentes attaques.



Réaliser des Combos n'est pas toujours évident, car certains adversaires sont très rapides.



Ce tir peut toucher plusieurs ennemis à la fois. Il s'exécute lors des déplacements rapides.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- COMBAT DE MÉCHAS
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

De belles cinématiques et des menus agréables et fonctionnels.

92%

GRAPHISMES

Pas vilains du tout, ils sont juste un peu sombres et manquent d'antialiasing.

90%

ANIMATION

Rien à dire, les caméras sont ultra rapides et très fluides.

94%

MUSIQUE

Adaptée au genre, sans être extraordinaire.

88%

BRUITAGES

Complets et réussis, ils manquent un tantinet de pêche.

88%

DUREE DE VIE

L'aventure n'est pas très longue et peu variée.

85%

JOUABILITE

Très facile à prendre en main, le robot se déplace simplement et astucieusement.

88%

INTERET

ZOE est très réussi et ne souffre d'aucun gros défaut. Il faut juste aimer le genre...

88%

AVIS OUI, MAIS...

La réalisation et la débauche d'effets spéciaux de Zone of the Enders m'a laissé le souffle coupé. A sa façon, Konami démontre le niveau de sa maîtrise de la Playstation 2, et annonce l'arrivée de prochaines bombes.

Quand on voit ce que l'éditeur est capable de faire, imaginez notre impatience pour Silent Hill 2 et Metal Gear Solid 2! Enfin, vous pourrez vous faire une idée plus précise de ce dernier, car Zone of the Enders sera livré avec une démo jouable de MGS 2.



GIA

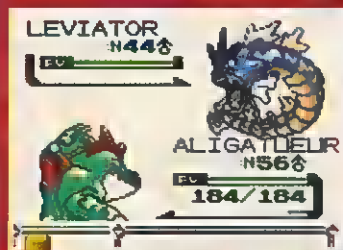


POKÉMON

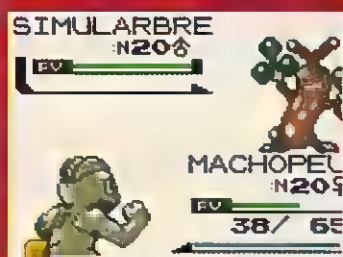
Or/Argent

DE NOUVEAUX POKÉMON

Avec l'arrivée de cent nouveaux Pokémon, de nouveaux types et de nouvelles attaques font leur apparition. La stratégie pendant les matchs est donc plus poussée et demande une véritable expérience. Bref, les collectionneurs vont être aux anges, surtout grâce à la possibilité de croiser les Pokémon pour obtenir de nouvelles espèces.



La confrontation entre les anciens Pokémon et les nouveaux s'annonce passionnante...



Certains nouveaux Pokémon ne se rencontrent qu'une seule fois, il ne faut pas les rater!



Cet habitant a l'air anodin, mais il est le seul à être capable d'accoupler les Pokémon.

Le nouveau Pokémon est enfin là, les fans doivent être aux anges! Ces volets Or et Argent comportent leur lot d'innovations, ainsi qu'une centaine de nouveaux monstres de poche, et s'annoncent aussi passionnants que leurs prédécesseurs...

Lu fond de jeu ne change pas d'un pouce. On incarne toujours un jeune homme qui ambitionne de devenir Maître Pokémon. Pour cela, il faut toujours visiter les villes et rencontrer les dresseurs de chaque arène afin de gagner les huit badges nécessaires pour participer au grand tournoi final. L'autre partie du jeu ne change pas non plus: on explore au maximum les hautes herbes pour rencontrer des Pokémon sauvages et les capturer, et on discute avec les habitants pour glaner diverses infos sur les Pokémon plus rares...

Des changements importants

Dès qu'on allume sa Gameboy, il faut régler l'heure et la date. Une première nouveauté qui aura une grande importance par la suite. En effet, les Pokémon ne se montrent qu'à certains moments de la journée, et quelques événements spéciaux ne se produiront qu'à des instants bien précis. Par exemple, il ne sera possible d'attraper Lokhlass que le vendredi... Le temps défile donc, et chaque lieu devra être exploré la nuit, le matin et l'après-midi si l'on veut mettre toutes les chances de son côté pour se constituer une belle collection. L'autre grande nouveauté est la possibilité d'accoupler les Pokémon pour

obtenir de nouveaux spécimens. Une étape incontournable dans l'aventure, puisque certains monstres de poche ne peuvent pas être obtenus par d'autres moyens. Evidemment, de nouveaux items et objets font leur apparition, notamment le téléphone portable qui sert aussi de carte et de radio. Grâce à lui, des dresseurs vous contacteront pour organiser des duels, et le successeur du Pr Chen vous appellera à certains moments. D'autre part, les nouveaux types de Pokéball permettent d'affiner sa stratégie de capture; quant à la barre d'expérience visible pendant les combats, elle sert à visualiser la progression de ses Pokémon.

Plus grand, plus complet et plus beau

L'univers à explorer est beaucoup plus large que celui des versions Rouge et Bleue. Il est aussi plus varié et réserve bon nombre de surprises au joueur. Le nombre de combats est, lui aussi, plus élevé, et la possibilité d'affronter plusieurs fois le même dresseur augmente considérablement la durée de l'aventure. Avec cent nouveaux Pokémon, de nouveaux mouvements, de nouvelles techniques spéciales, le travail de dresseur est plus intense et plus prenant. Au total, les Pokémon sont maintenant 250, mais, comme précédemment, il



Même dilemme au début du jeu: quel Pokémon choisir?

faudra recourir à l'échange pour tous les posséder. Ceux-ci se font entre les versions Or et Argent (10 Pokémon), mais aussi avec les versions Bleue et Rouge (18 Pokémon)... Côté réalisation, ceux deux nouveaux volets sont très proches de leurs aînés. Ils sont peut-être un peu plus colorés, mais ceci peut s'expliquer par le fait qu'ils sont réservés aux Gameboy Color. Bon, les animations des battles sont encore un peu sommaires, mais il y a une petite amélioration. Bref, Nintendo ne s'est pas trompé et propose une excellente suite à l'aventure Pokémon sur Gameboy. Le challenge est encore plus captivant, et la possibilité de collectionner 250 Pokémon différents promet des heures et des heures de jeu.



On retrouve le casino, où on gagne de très beaux prix.



Votre rival est également de retour, et vous défilera plusieurs fois...



Les donjons sont toujours composés de différents étages et ils contiennent de bonnes petites énigmes.



Les arènes sont toujours grandes, et atteindre le maître est un sacré challenge.

AVIS OUI!

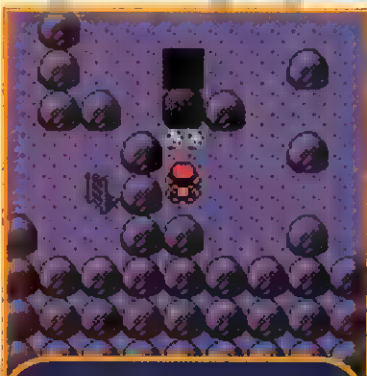


KAEL

Deux cent cinquante Pokémon, un univers encore plus grand, beaucoup plus de combats, plus d'items, plus d'objets, plus de surprises... Que dire de plus? Nintendo se devait de réussir les nouveaux volets de cette série, et il ne s'y est pas trompé. Bon, celui qui n'a pas été attiré par le phénomène Pokémon ne le sera toujours pas, mais les fans vont vraiment sauter au plafond, et les échanges vont reprendre de plus belle...



Les centres Pokémon sont toujours une étape incontournable pour soigner et échanger des Pokémon.



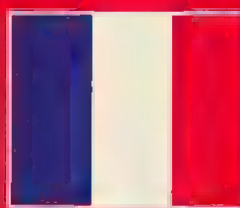
Posséder toutes les techniques spéciales est obligatoire pour aller au bout de l'aventure.

AVIS EUH... OUI!

Franchement, je ne jouerais pas à Pokémon toute la nuit. Cependant, je suis forcé de reconnaître que ces volets possèdent de grosses qualités. Ils s'imposent comme une très bonne suite, avec de bonnes nouveautés, et surtout les cent Pokémon supplémentaires. Plus long, le jeu réserve toujours autant de surprises, notamment à la fin, lorsque l'on retourne dans l'univers des volets Bleu et Rouge. Une belle prouesse technique de Nintendo qui en loge toujours plus dans les petites cartouches et qui va sûrement combler les fans du genre...



ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- POKÉMON
- 1-2 JOUEURS EN LINK

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : INTÉGRÉE
- Compatible : GB PRINTER, TRANSFER PACK, CÂBLE TÉL
- Vibrations :

PRESENTATION

Une petite intro sympa, des menus simples et très fonctionnels.

84%

GRAPHISMES

Meilleurs que ceux des versions Rouge et Bleu. Mais on a vu mieux sur GBC.

88%

ANIMATION

Les écrans défilent très bien, mais les battles manquent d'effets visuels.

80%

MUSIQUE

Pas terribles, comme d'habitude sur Gameboy.

75%

BRUITAGES

Très rares.

70%

DUREE DE VIE

Attrapez les 250 Pokémon est un travail de Titan.

96%

JOUABILITE

Le jeu est à la portée de tout le monde...

80%

INTERET

Les fans seront comblés, c'est une excellente suite avec juste ce qu'il faut d'innovations. Les allergiques au phénomène ne seront toujours pas tentés.

93%



ISS 2

iss pro evolution

Les frappes de loin sont difficiles à ajuster.



Ce nouveau volet d'ISS Pro Evolution risque fort une nouvelle fois de chambouler l'univers des simulations de football sur console. Konami connaît le foot, un point c'est tout!

Que les fans de la série n'aient pas de crainte, cette nouvelle version propose l'ensemble des modes de jeu qui ont fait la réputation des simulations de foot de Konami, plus quelques nouveautés bien senties. Après une introduction de bonne qualité qui propose de grands moments de foot, le traditionnel Match amical attend les joueurs les plus pressés, qui pourront choisir une équipe nationale parmi les plus huppées de la planète. Il est également possible de paramétrer son équipe pour gérer au mieux ses qualités offensives et défensives. L'état général des joueurs présents sur la feuille de match doit conditionner vos choix. Le

mode Coupe se décompose en plusieurs tournois avec, pour chacun, ses particularités. Ce mode regroupe en réalité l'ensemble des grands tournois des différents continents. Le mode League Master, lui, permet de retrouver les principaux clubs de la planète dans une compétition scindée en deux divisions. A vous de remporter le plus de matchs possible pour accéder à la première division et pour acheter de nouveaux joueurs. La licence FIF Pro permet d'utiliser leurs vrais patronymes.

Beaucoup de bonheur

Le mode Entraînement vous permettra de saisir les nombreuses nouvelles finesses qui ont été intégrées à cet ISS. De nouveaux mouvements ont été ajoutés à l'ensemble des possibilités des joueurs. Il existe, par exemple, beaucoup plus de

manières de passer ou de tirer.

Le réalisme est poussé à l'extrême, et il est impressionnant de voir l'intelligence des réactions des joueurs en cours de match. Les différents contrôles en fonction de la hauteur du ballon démontrent l'ampleur du travail réalisé par l'équipe de Tokyo de Konami. Les déplacements sont plus fluides qu'auparavant et il est devenu plus aisé de développer des actions percutantes et précises. Par ailleurs, l'intelligence artificielle a été revue et optimisée. Les attaquants font des appels de balle réalistes et il faut développer des trésors d'ingéniosité pour prendre les défenseurs à revers. Les bruitages sont à présent dignes d'une vraie simulation, et l'ensemble des options confère au jeu une convivialité que peu de titres sont capables de proposer.

De nouveaux mouvements font leur apparition. Les puristes apprécieront.



Les graphismes sont plus détaillés qu'auparavant. Les expressions des visages sont impressionnantes.

Figo régale la galerie par ses exploits!

AVIS OUI!

Ce nouveau volet de la série ISS sonne le glas de tout ce qui a été fait en matière de simulation footballistique. Les passes et les tirs sont plus précis que partout ailleurs. Les graphismes ont gagné en précision, et les animations sont suffisamment souples pour permettre de développer un jeu clair. L'ensemble des possibilités, tant au niveau du jeu en lui-même qu'à celui des divers modes proposés procure un plaisir tel que n'importe quel fan de football qui se respecte ne peut que craquer devant tant d'ingéniosité et de talent. Chapeau!

TOXIC



C. Laupéz
Cette frappe va directement dans la lucarne du pauvre gardien. Une action d'anthologie.



Zizou est maître des coups francs. A 25 mètres, c'est du tout cuit.

DU BEAU MONDE

On croise ce qui se fait de mieux dans le domaine du foot sur les terrains d'ISS Pro Evolution 2. Les actions sont tellement réalistes et variées que le spectacle se trouve aux quatre coins de la surface de jeu.



Les gardiens sont bien meilleurs qu'auparavant. Cet arrêt restera dans l'Histoire du foot.



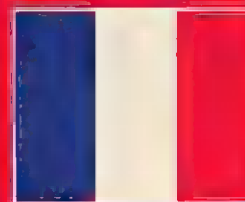
Batistuta connaît le football. Et il sait y faire, le bougre!



Kluivert est capable de dribbles déroutants. Mais face à Karembou, c'est pas gagné.



Les graphismes sont plus fins que dans la précédente version.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI TOKYO
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION

Un petit film bien réalisé. Beaucoup de dynamisme et des couleurs chatoyantes.

89%

GRAPHISMES

Des détails fins, des joueurs plus réalistes. Des couleurs un peu légères.

92%

ANIMATION

Les mouvements ont été bien travaillés. Le foot sur console en ressort grand!

91%

MUSIQUE

Des thèmes pêchus sans grand relief.

87%

BRUITAGES

Plus convaincants qu'auparavant, mais ils restent un peu plats.

88%

DURÉE DE VIE

Les modes de jeu sont variés et intéressants. Le savoir-faire de Konami s'impose.

95%

JOUABILITÉ

La variété des actions est admirable, et la profondeur de jeu, gigantesque.

95%

INTERET

Un must absolu en ce qui concerne le foot sur console. C'est ce qu'il y a de mieux, en attendant la version PS2.

95%

AVIS OUI!

Fan de Fifa devant l'Eternel, je ne peux qu'admirer le travail des développeurs de Konami Tokyo. Tout dans ce jeu tend à la perfection. Il reste une relative raideur dans les mouvements des joueurs, et les dribbles restent un peu légers, mais bon sang! quel pied! Les parties en Multijoueur sont endiablées, et le mode League Master propose un challenge évolutif bien senti. ISS Pro Evolution 2 est la nouvelle référence en matière de foot sur console... Du moins pour le moment...

ZAND

Starlancer

Le "space opera" est plus représenté sur PC que sur console.

Les fans du genre connaissent sûrement Colony Wars ou encore Wing Commander.

Voilà que Starlancer débarque sur

Dreamcast, et en version officielle, s'il vous plaît !

Le résultat est-il aussi réussi que sur PC ?

Nous sommes en l'an 2160, l'homme a su repousser les limites de l'espace en maîtrisant le saut spatio-temporel. Ce qui lui permet de voyager de système stellaire en système stellaire. En bon cafard spatial ayant pour la Terre, il prolifère déjà sur quelques autres planètes de la galaxie. Voilà qui est sujet à de multiples conflits...

Où c'est ? Qui c'est ? Où il va ?

Vous incarnez l'unité 46, vos missions sont variées : escorter un vaisseau-hôpital, scanner un champ d'astéroïdes pour retrouver une boîte noire,

désactiver les défenses d'un destroyer, etc. Avant chaque mission, un briefing vous attend. Il faudra y être particulièrement attentif, car ne pas respecter certains impératifs ou comprendre de travers une situation de crise, peut vous conduire à l'échec.

Avant de partir vous choisissez un type de vaisseau (parmi quatre au début du jeu, plus ou moins rapides, résistants, etc.). Certains ont des fonctions spéciales, comme des bonus de résistance, de vitesse ou d'attaque. Vous choisissez aussi l'arme ou le gadget qui vous permettront d'avoir un petit plus une fois en action, comme un bonus de postcombustion ou un missile brouilleur.

OK pour partir !

Pendant la mission, vous pourrez user de cinq vues, mais les plus pratiques sont de loin la vue du cockpit et la vue de poursuite ("chase"). Les autres vues sont à vrai dire complètement inutiles (si ce n'est de permettre aux testeurs de faire de jolies captures d'écran). L'artillerie est

assez variée, et vous pourrez sélectionner missiles et gadgets via le menu correspondant (Y du pad). Les différents missiles ont tous des facultés différentes : rayon d'action, temps de verrouillage, dégâts, etc. On pourra passer en revue tous les objets après avoir sélectionné son vaisseau.

Médaille ou blâme ?

Issu du PC, Starlancer se veut bien plus qu'un vulgaire shoot intergalactique. Les commandes sont nombreuses, et on est vite obligé de s'y intéresser pour avancer. Le scénario est bien ficelé, et votre efficacité dans la mission sera au mieux récompensée par une médaille, au pire par un blâme (éjection dans l'espace à l'intérieur d'une capsule de transfert... le rêve). Et vos résultats influenceront parfois sur le déroulement de la mission. Seule ombre au tableau, il est vraiment dommage que le jeu n'ait pas été traduit...



Cette mission est infernale : elle vous oblige à maîtriser le changement de cible. En effet, des missiles Torpedo foncent sur une dizaine d'unités capitales ; vous devez les stopper avant qu'elles n'êtes envahies d'une multitude d'ennemis.

Les experts bénéficient d'un niveau un peu plus rarement atteint.

AVIS OUI !

Espace... frontière de l'infini... Un rêve d'enfant ! Un fantasme de fan de "Star Wars" ! Eh bien là, on y est dans l'espace ! Les croiseurs ennemis nous offrent des balais somptueux sur fond de nébuleuses, champs d'astéroïdes et autres vortex. Les vaisseaux mères s'affrontent dans des combats épiques, à grands coups de champs de plasma et de méga missiles à neutrinos inversés. Les effets spéciaux sont incroyablement détaillés. Bref, on shoot à tout va et dans tous les sens. Mais en plus, c'est intéressant et très jouable... Le mode Instant action permettra aux brutes du pad de se défouler, et des parties en ligne les attendent en Deathmatch.

SWITCH (CHANGEMENT)

XTREM XPLOSIONS

Starlancer possède le plus bel effet soleil qu'il nous ait été permis de voir dans un jeu. Les explosions sont aussi plutôt uniques, par

la variété et le détail des effets qu'elles génèrent. Et c'est ce que vous verrez le plus souvent dans le jeu...



Un !



Deux !



Trois ! Soleil !



Le Berijeu est une forteresse spatiale. Il faut balancer un feu nourri à la face de ses moteurs avant qu'il ne fasse un saut spatio-temporel.



Les effets solaires sont très jolis.



Le mode Instant Action satisfera les amateurs de tirs bourrins : toutes les armes et tous les vaisseaux sont proposés. Le Deathmatch sur le Net réunira six joueurs, mais ne permettra pas de jouer le scénario en coopération comme sur le



L'univers spatial est vraiment reconstitué (on dit le, mais on l'a jamais vu !). Planètes, systèmes solaires, nébuleuses... planant !



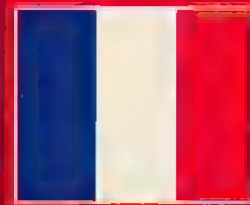
Vous aussi, vous bénéficiez des boucliers champ de force magnétique. Heureusement d'ailleurs...

AVIS YO !

Les shoot them up sont passés de mode, ce qui est très frustrant pour les fans du genre. Aussi c'est un vrai bonheur de pouvoir blaster des aliens à nouveau grâce à Starlancer. Un scénario sympa, de bonnes cinématiques, une réalisation soignée et des missions péchues ; que demander de plus ? On s'y croirait, à tel point que ça fait drôle de redescendre sur Terre quand on éteint la console. Starlancer s'inscrit dans la lignée de Wing Commander ou de Colony Wars, mais en nettement mieux. Incontournable pour les maniaques de la gâchette et les fans de science fiction.



AHL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SIERRA
- Éditeur : CRAVE
- GUERRE INTERGALACTIQUE
- 1-6 JOUEURS (EN LIGNE)

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : 3 BLOCS (PAR PARTIE)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Des menus soignés aux options pratiques, des interfaces de combat bien pensées.

84%

GRAPHISMES

Grandioses ! Des vaisseaux énormes aux textures impressionnantes.

90%

ANIMATION

Il se passe des tonnes de choses à l'écran et tout est parfaitement géré.

92%

MUSIQUE

Des thèmes qui collent à l'action et sont très orientés "Star Wars".

86%

BRUITAGES

Les messages radio, les tirs laser, les missiles... tout y est.

88%

DUREE DE VIE

Les missions sont longues et nombreuses. Ce jeu vous tiendra en haleine un moment.

88%

JOUABILITE

Selon leur catégorie, les vaisseaux se contrôlent plus ou moins parfaitement.

85%

INTERET

Un excellent "space opera", le meilleur sur DC. Graphismes grandioses, mise en scène SF : Starlancer est un must pour les amateurs du genre.

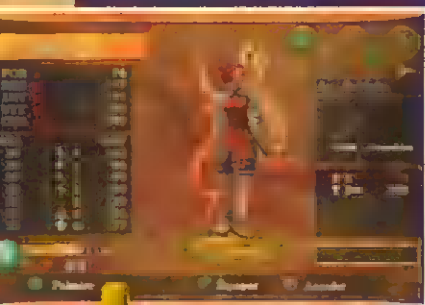
92%

ÉVOLUEZ

Les aptitudes des personnages dépendent de leur équipement. Certains objets peuvent surprendre, mais c'est eux qui vont déterminer la force, la protection et l'habileté de vos héros. Ainsi, se mettre le nid d'oiseau sur la tête peut paraître ridicule, mais il améliore la défense, tout comme la citrouille. Quant aux armes, elles n'ont pas la même efficacité selon l'adversaire, il faudra quelquefois préférer l'attaque avec le globe terrestre plutôt qu'avec l'épée. Plutôt étonnant...



L'armure est importante, faut souvent vérifier son état. Si elle est endommagée, elle ne sert à rien.



La jeune fille manie bien l'arc, idéal contre les ennemis délicats à approcher.

A la sortie de la PS2, Ever Grace aurait pu satisfaire les amateurs d'action-RPG.

Nous l'avions d'ailleurs apprécié en import. Un an après, on est en droit d'attendre mieux pour la PS2.

A première vue, Ever Grace propose un scénario classique, mais bien ficelé. On incarne un jeune homme nommé Darius qui va devoir percer les secrets du monde étrange dans lequel il se trouve. Parallèlement, on peut aussi incarner une jeune fille à l'histoire légèrement différente, mais qui se déroule dans le même monde. Ainsi, à certains moments de l'aventure, on pourra passer d'un personnage à l'autre afin de percer les secrets des deux quêtes.

Un système particulier

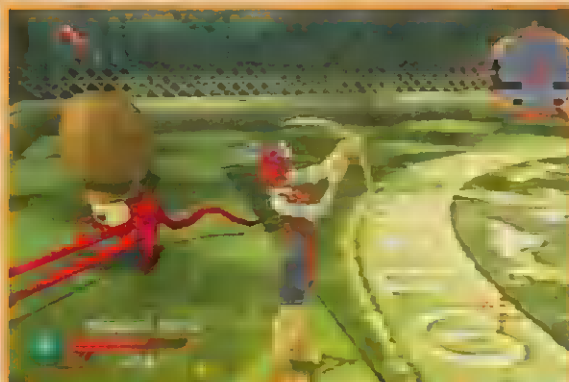
Contrairement aux RPG classiques, les personnages ne gagnent aucune expérience au cours de l'aventure. Ce sont les objets dont on les équipe qui déterminent leurs aptitudes et leur puissance. Les armes, les bottes, les casques, les armures et les objets spéciaux se trouvent généralement dans des coffres ou à même le sol; ils peuvent aussi être récoltés à la suite d'un combat. Mais c'est dans le magasin que le choix est le plus important. Chaque élément possède donc des

caractéristiques propres qui développeront une ou plusieurs aptitudes: force, vitesse, adresse, chance... Cependant, ces équipements s'usent sous les coups des adversaires, et leur efficacité peut devenir quasiment nulle au bout d'un moment. Il est donc nécessaire de les faire réparer régulièrement, et de les "upgrader", à condition d'avoir suffisamment d'argent. Et comme l'argent se gagne en combattant, il est nécessaire de jouer juste pour ne pas ruiner son matos tout en remplissant sa bourse... Les combats se déroulent en temps réel, et ne sont pas très innovants. On tourne autour de l'adversaire, tout en lui assénant des coups au bon moment. Il faut cependant surveiller sa jauge de force, car elle diminue après chaque coup, ou lorsque l'on galope.

Moyen

Sur le plan graphique, Ever Grace n'est pas ridicule du tout. Il propose de jolis décors, plutôt colorés, et assez fins. L'anti-aliasing se fait rare, mais

l'ensemble est d'un bon niveau. Par contre, l'animation est souvent ralentie, particulièrement pendant les combats dans lesquels les protagonistes utilisent leurs magies respectives. D'autre part, la bande sonore est agréable et colle au genre, bien qu'elle soit un brin répétitive. Quant aux digits vocales, elles sont très bien faites et renforcent le scénario. Bref, Ever Grace possède de bons arguments mais ne procure étonnement pas beaucoup de plaisir. Le personnage est mou, les combats sont peu vivants, et l'on passe la plupart du temps à gambader dans des champs ou des couloirs vides. Ever Grace se révèle donc plutôt décevant et ne peut en aucun cas satisfaire pleinement les adeptes du genre. Des combats plus vivants, des énigmes plus astucieuses et des phases de jeu plus variées auraient été appréciables. Passer son temps dans les menus à changer le casque ou les chaussures de son perso pour voir s'il gagne ou non 5 % de force n'étant pas très passionnant...

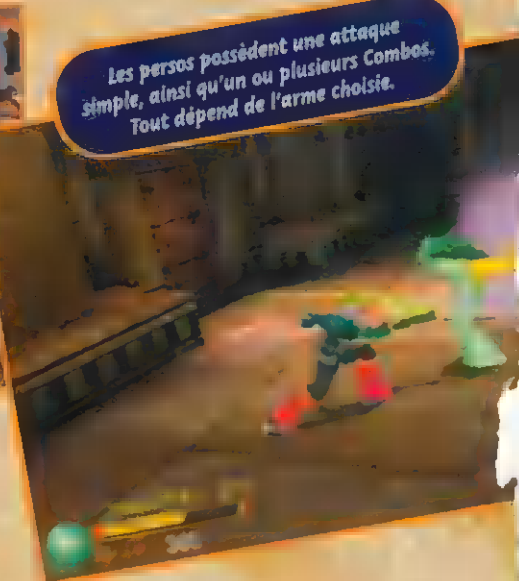


L'arc est une arme efficace, mais le personnage est un peu lent à déclencher l'attaque.



Les combats contre les boss sont longs et demandent une bonne stratégie.

Les persos possèdent une attaque simple, ainsi qu'un ou plusieurs Combos. Tout dépend de l'arme choisie.





La gestion des caméras n'est pas évidente du tout, et fait manuellement.

AVIS NON !



Personnellement, je n'ai pas été emballé par Ever Grace. Je m'y suis souvent ennuyé, et le manque d'intérêt des combats m'a souvent donné envie d'éteindre la console. Bien sûr, le jeu n'est pas vilain et comporte quelques bonnes idées, mais dans l'ensemble, la réalisation est assez décevante.

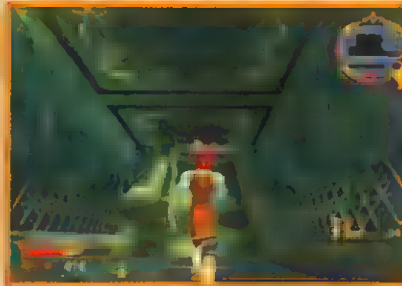
Alors, à moins que vous aimiez courir dans le vide, et passer du temps dans les menus à regarder si la poêle à frire augmente plus votre force que le gourdin en plomb, je vous conseille de passer à côté de ce titre.

ZANO

AVIS NON, MAIS...

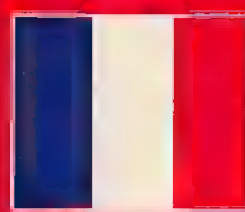
Réfléchissez bien avant d'acheter Ever Grace. D'une part, le genre fait un peu défaut sur PS2, et il possède quelques qualités (sonores et graphiques). Mais d'autre part, il ne s'y passe pas grand-chose ! Certes, la possibilité de changer de perso est intéressante, mais en général on s'ennuie grave, surtout du fait de la lenteur globale de l'action. La quantité d'armes et d'items est satisfaisante, mais oblige à passer pas mal de temps dans les menus ou à la boutique, pour vérifier leurs effets. Bref, à moins d'être un inconditionnel du genre, il est préférable de passer son chemin.

TOXIC



Beaucoup de niveaux ne sont constitués que d'un ensemble de couloirs et de portes.

Les coffres contiennent souvent des items intéressants, mais certains sont piégés. Mieux vaut donc avoir des items de soin d'avance...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : FROM SOFTWARE
- Éditeur : UBI SOFT
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Une jolie cinématique, et des menus corrects.

90%

GRAPHISMES

De beaux décors, assez colorés, mais l'ensemble est un peu vide.

85%

ANIMATION

Ça roule. Mais de temps à autre, de vilains ralentissements surviennent.

78%

MUSIQUE

Le thème principal est agréable et colle au genre. L'ensemble manque de variété.

87%

BRUITAGES

Les voix en français assurent, mais les bruits durant les bastons sont faiblards.

90%

DUREE DE VIE

Correcte, sans plus, l'aventure manque de rebondissements.

87%

JOUABILITE

La gestion des caméras est mal faite. Le perso est trop lent.

80%

INTERET

Quelques qualités, mais on ne reste pas scotché devant son écran. L'aventure est plate, les niveaux sont vides, et les combats peu passionnants.

77%

SCOOBY-DOO!

CLASSIC CREEP CRAPERS

Sammy, Scooby, Verra et leurs amis débarquent sur votre N64. Une initiative qui réjouira tous les fans de la série animée. Scoobydoo est l'un des rares dessins animés d'épouvante, rigolote bien sûr... On retrouve la même ambiance sur N64.

Dans la série, nos amis sont confrontés à des kidnappeurs de l'ombre, des événements parapsychologiques et autres manifestations de l'au-delà. C'est aussi le cas dans ce jeu, et pour mener leur enquête, nos deux héros fouillent les lieux en récupérant divers indices qu'ils

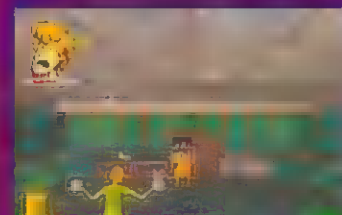
amènent au reste de la bande pour tenter d'élucider le mystère. On contrôle Sammy accompagné de Scooby, mais impossible de prendre le contrôle du célèbre chien. Et c'est bien dommage... Le jeu se déroule en trois volets inspirés de trois épisodes de la série. On commence par "What a Night for a Knight" qui se déroule dans un musée dans lequel un mystérieux chevalier sévit. Viennent ensuite "That's Snow Ghost" et "A tiki Scare is no fair". On retrouve les petits bruitages de la série,

comme les claquements de dents de Sammy, ou encore les bruits de pas accélérés... L'action consiste principalement à fouiller les lieux en bravant les dangers, à ramener les indices au reste de la bande jusqu'à ce qu'elle puisse résoudre l'énigme en cours. Le système de restauration de l'énergie est très fun, Scooby sort du frigo les aliments, et Sammy tente d'en faire des hamburgers pour les enfourmer goulûment par la suite. Tous les éléments de la série sont réunis pour nous donner

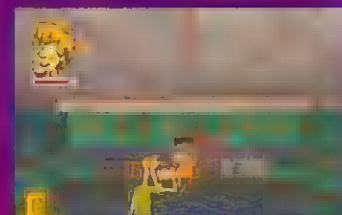
l'impression de jouer au dessin animé. C'est pas mal mais à réserver aux kids qui connaissent la série et à Kael bien sûr.

THE FRIDGE SHOWTIME!

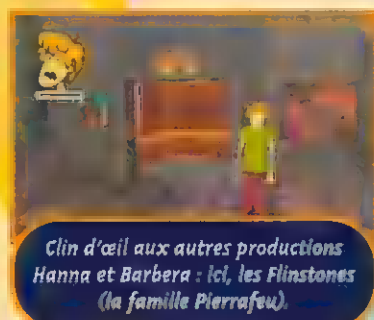
Quand on a une petite faim, rien ne vaut une descente à la cuisine pour confectionner de bons hamburgers. Regardez la technique de Sammy et Scooby, c'est impressionnant...



Scooby sort les ingrédients du frigo en les jetant derrière lui à l'aveuglette. Pendant ce temps, Sammy s'emploie à en attraper maximum.



Et Glurps! C'est avalé en moins de temps qu'il n'a fallu pour les confectionner.



Clin d'œil aux autres productions Hanna et Barbera : Ici, les Flintstones (la famille Pierrefeu).



On retrouve les mimiques et les bruitages qui ont fait la gloire de la série.



Nos héros en gros plan.

AVIS OUI, MAIS...

Ce jeu n'est pas le plus beau de la N64, ni le plus jouable, ni le plus intéressant. Seulement Scooby-doo a marqué une génération de kids. Il faut reconnaître que cette adaptation est soignée, les graphismes sont plutôt fins et détaillés, et on retrouve l'ambiance frissons et fous rires de la série animée. On est loin de l'adaptation merdique comme c'est souvent le cas. Toutefois, il est évident que le jeu ne révolutionne rien du tout. Les kids seront contents, les autres passeront leur chemin. C'est la vie!

SWITCH



Version : OFFICIELLE
Dialogues : FRANÇAIS
Textes : FRANÇAIS

Développeur : TERRAGLYPH
Éditeur : THQ
AVENTURE
1 JOUEUR
Sauvegarde : MEMO PACK
Compatible : -

PRESENTATION

Rien d'extraordinaire, pas d'intro, des menus corrects...

75%

GRAPHISMES

Fidèles au dessin animé.

100%

ANIMATION

Honorable. Les attitudes des deux héros sont bien restituées.

82%

MUSIQUE

Aucune.

0%

BRUITAGES

Tous les petits bruits du dessin animé sont présents...

100%

DUREE DE VIE

Le jeu est assez simple. A réserver aux plus jeunes et à Kael.

10%

JOUABILITE

Sammy ne réagit pas toujours bien aux ordres.

10%

INTERET

Les kids seront ravis de retrouver les éléments qui ont fait la gloire de la série.

80%

addon

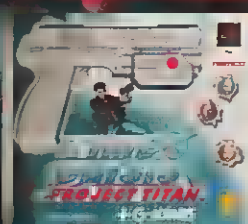
Vos nouveaux loisirs!

JOUEZ MOINS CHER !

-25% sur les jeux d'occasion*

* du 15 au 21 avril

La sélection Addon



**POKEMON
OR/ARGENT**

C12

ISS PRO 2

**FEAR
EFFECT 2**

**TIME CRISIS
TITAN**

DIGIMON

**FORMULA ONE
2001**

addon

Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE

18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC

Centre Commercial
Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX

203-205, rue
St-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY

1, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. : 04 79 60 40 73

GRENOBLE

4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 11 23

LYON

31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER

Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE

Cité Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN

Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 11 11

SAINT-ÉTIENNE

2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne

TOULOUSE

11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 12

TOULOUSE

Cité Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE

rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE

Centre Commercial
Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

STUPID INVADERS

Adapté du dessin animé éponyme, *Stupid Invaders* vous place dans la peau de cinq extraterrestres qui se sont écrasés sur Terre. Au programme, un jeu d'aventure bourré d'énigmes épineuses et de situations loufoques à résoudre, sorties tout droit du cerveau d'un mec pas vraiment normal.



Pour vous débarrasser de la cigogne sur le toit, placez un feu d'artifice dans le foyer de la cheminée.



Après avoir récupéré un sèche-cheveux et une rallonge électrique, vous pouvez faire fondre la glace et libérer vos camarades.

Cinq extraterrestres partis pique-niquer dans l'espace se font heurter par un énorme astéroïde et s'écrasent sur Terre. Ils trouvent refuge dans une immense maison abandonnée. Malheureusement, un savant fou, le docteur Sakarine, a vent de leur présence et décide de les capturer. Votre rôle : les aider à déjouer les plans maléfiques de Sakarine et à retourner sur leur bonne vieille planète.

Click & Play

Le principe de jeu repose sur le fameux système du click & play : on pointe sur un endroit de l'écran et une action s'engage. On peut ainsi, très facilement et très rapidement, saisir un objet, parler à un personnage ou enclencher un mécanisme. Il en est de même pour vos déplacements : il suffit de pointer une direction pour que le personnage que vous incarnez s'y dirige. Chaque objet ramassé se place dans votre inventaire. Il est possible, et

parfois nécessaire, de combiner deux objets pour se sortir d'une situation. Par exemple, combiner du papier toilette et une ventouse pour atteindre une fenêtre située en hauteur et vous échapper des toilettes.

Canard WC et Père Noël

Les énigmes sont loin d'être évidentes à résoudre. Bien qu'étant finalement rationnelles, il va falloir vous creuser la tête pour en venir à bout. Chaque objet ramassé dans le jeu n'y en a pas tant que ça mais il faut-il les combiner au bon moment ou à un autre. N'hésitez pas à combiner deux objets entre eux ou à utiliser un objet sur une partie de l'environnement pour débloquent une situation. Des exemples ? OK, puisque vous insistez : utiliser le Canard WC pour libérer Père Noël coincé dans une cheminée, faire exploser un poussin géant pour dégager une bouche d'égout ou encore percer un pouf gonflable pour se propulser dans les airs et sortir d'une décharge. A vous d'essayer...

Pour récupérer la bouteille de gaz, fracassez la tête de l'employé avec un marteau fait à l'époque préhistorique séchée. Ça ne s'invente pas !

AVIS OUI !

Stupid Invaders est un jeu comme je les aime : complètement débile mais hyper bien fichu ! Des graphismes irréprochables, une prise en main très rapide (utilisez de préférence une souris, la jouabilité n'en sera que meilleure), de l'humour à chaque coin de niveau et surtout une réalisation technique impeccable ! Seul reproche : les énigmes sont parfois un peu trop farfelues. Mais avec du bon sens et pas mal de réflexion, on arrive à progresser.

NIICO



Candy doit s'échapper de l'appartement de Nelson. Il aura besoin d'une bouteille d'huile et une lame de rasoir.



Une usine à bouses comme vous n'en avez encore jamais vu ! Je vous laisse imaginer l'odeur qui y règne.



Etno doit trouver le moyen de se déguiser pour que l'ordinateur lui ouvre la porte du coffre-fort.

AVIS OUI !

Excellent ! Pour peu qu'on aime le genre loufoque, on passe un très bon moment avec ce Stupid Invaders. Bon, les énigmes sont quelquefois un

peu trop tirées par les cheveux, mais en général une bonne dose de logique et d'imagination suffit à s'en sortir. Pour couronner le tout, la réalisation est impeccable et les graphismes superbes. Bref, un jeu que je recommande aux nostalgiques des Baphomet, et à tous ceux qui ont envie de délirer quelques heures avec leur Dreamcast...

ZANO

FAUT PAS POUSSIN !

Pour vous montrer un peu l'état d'esprit des concepteurs de Stupid Invaders, nous avons choisi l'une des premières scènes de l'usine à bouses. Attention, ça vaut son pesant de cacahuètes.



Maman poule, mère d'une cinquantaine de poussins, vient vous retrouver près de la bouche d'égout.



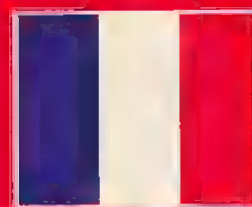
Tâpotez-lui le bout des doigts de pieds et regardez un peu ce qui va se passer.



Cette race de poules déteste qu'on leur parle... elle se déforme et explose littéralement !



La bouche d'égout est dégagée, l'accès à l'usine à bouses est enfin libre.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : XILAM
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : =
- Sauvegarde : VM
- Compatible : =
- Vibrations : -

PRESENTATION

Des voix en anglais, sous-titrées en français, et de nombreuses cinématiques.

90%

GRAPHISMES

Du bon boulot : un véritable dessin animé, des décors très colorés.

90%

ANIMATION

Pas grand-chose à dire sur les animations qui ne priment pas dans ce type de jeu.

80%

MUSIQUE

Les thèmes proposés font penser au film "Mars Attack". Ils sont de bonne facture.

85%

BRUITAGES

Les voix sont hilarantes et les bruitages toujours appropriés à la situation.

90%

DURÉE DE VIE

Le problème avec ce genre de jeu, c'est qu'une fois terminé, on n'y rejoue plus.

70%

JOUABILITÉ

Le système du click & play est utilisé à merveille. Compatible avec la souris.

90%

INTERET

Stupid Invaders est un bon jeu d'aventure, facile à prendre en main. Il respecte à la lettre le dessin animé et est bourré d'humour.

89%

Vous vous souvenez de Bushido Blade et de ses fameux combats réalistes, dans lesquels l'issue se jouait en un seul coup fatal. On ne peut s'empêcher d'y penser en voyant Kengo. Vous avez toujours rêvé de suivre la voie du samouraï : honneur, courage, détermination, sang-froid et sagesse ? Alors Kengo va peut-être vous plaire.

剣豪 KENGO Master of Bushido

Dans Kengo, vous avez à choisir entre deux modes : Single player et Tournement. Le tournoi n'est qu'un mode Arcade qui vous propose d'affronter trente adversaires. Le mode Solo est beaucoup plus intéressant, c'est d'ailleurs en avançant dans celui-ci qu'on débloquent les persos du mode Tournement. Après avoir choisi parmi trois personnages, vous aurez ensuite à choisir dans quel dojo vous ferez vos premières armes dans l'art du bushido. Certains enseignent des techniques de combat à une main, d'autres prônent la concentration ultime pour frapper peu, mais fort. Bref, chaque dojo vous permet d'acquérir un style particulier. On commence le jeu par une leçon d'initiation,

donnée par le maître du dojo. On se retrouve ensuite assis dans une pièce vue de haut ; c'est le menu qui permet d'accéder aux entraînements, aux combats, aux paramètres d'édition des Combos, etc. Les trois premières leçons vous permettent d'apprendre les rudiments de cet art martial : l'attaque (Rond), la défense (Croix) et le contre (Carré). Ensuite, vous combattez une série d'adversaires ayant chacun une particularité. Le dernier combat vous oppose au maître du dojo, qui, si le combat est réussi, vous donnera une épée et vous apprendra quelques nouveaux coups. Votre statut est géré un peu à la manière d'un RPG, après chaque combat (perdu ou gagné), vous obtiendrez plus ou moins d'expérience.

Passage à l'action

Après ces préliminaires, vous pourrez combattre différents dojos et commencer votre vie de samouraï. Dans chaque dojo, vous devrez affronter cinq élèves à la suite, pour finir par le maître. Si la défaite arrive après le quatrième disciple, vous aurez

perdu, mais vous gagnerez malgré tout des points d'expérience. Seul problème, il sera impossible de faire capituler le maître du dojo.

En revanche, si vous battez avec brio tous les disciples et le maître du premier coup, celui-ci vous donnera l'épée immédiatement, ainsi que des techniques à éditer dans le menu "Form". Alors que si vous vous y prenez à plusieurs reprises, vous serez obligé d'affronter une série de cinq adversaires à la sortie du dojo ; et si vous perdez, pas d'épée ! Bref, il faut prendre garde à sauvegarder après avoir vaincu un dojo.

Les Trainings vous permettront d'augmenter vos facultés, ils sont très bien faits et évolutifs en fonction du niveau que vous avez atteint (voir encadré). Après avoir battu tous les dojos, l'Impérial Match vous attend. Il s'agit d'un championnat en cinq combats. Si vous gagnez, vous devrez ensuite battre votre maître, et si vous y parvenez, le jeu sera terminé. Mais vous pourrez néanmoins refaire les dojos dans lesquels vous n'avez pas obtenu d'épée.

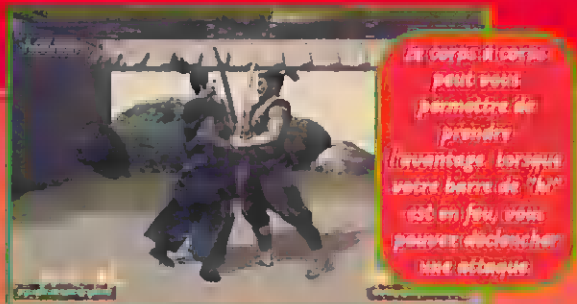
Si vous intéressez l'ultime combat contre le maître suprême vous attend.

Le mode Tournement n'est ni plus ni moins qu'une sorte de mode Arcade.

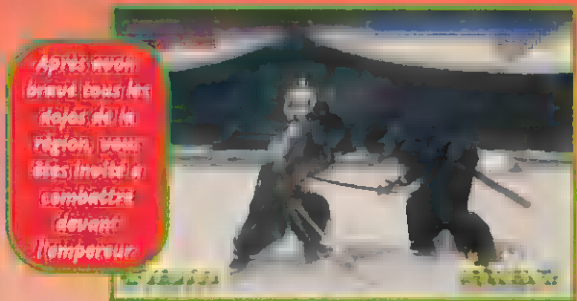
AVIS OUI, MAIS...

Kengo est vraiment pas mal (j'ai toujours eu un faible pour les jeux de samouraï). Certes, les graphismes sont en deçà de ce que l'on peut attendre d'une PS2, et le mode Story aurait mérité d'être moins répétitif et plus étoffé. Mais le principe de transformer un disciple en maître du combat à l'épée est plutôt grisant. Une fois qu'on s'est habitué à la jouabilité un peu spéciale, on passe de bons moments. Les Trainings évolutifs sont bien pensés, l'éditeur de Combos également... Bref, Kengo aurait fait un hit s'il avait été légèrement plus travaillé.

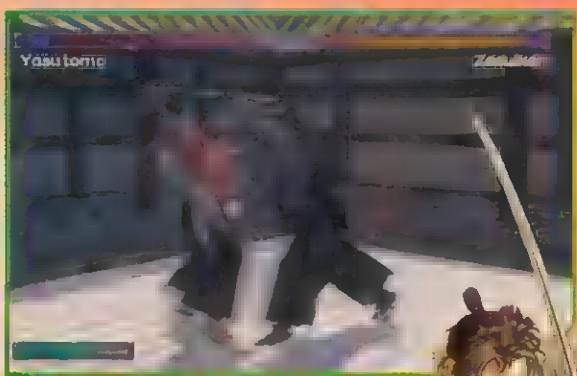
SWITCH



Le corps à corps peut vous permettre de prendre l'avantage. Lorsque votre barre de "ki" est en feu, vous pouvez déclencher une attaque.



Après avoir braver tous les rochers de la région, vous êtes invité à combattre devant l'empereur.



La Furie, une fois déclenchée, est imparable, à moins de reculer très vite et très loin.

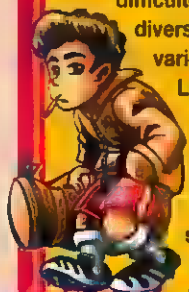


Replay au clair de lune, shinné!

AVIS OUI, MAIS...

Kengo s'apparente très fortement à Bushido Blade, avec des samouraïs qui s'en mettent des tonnes à l'arme blanche. La difficulté est bien progressive, et les diverses phases de jeu proposent une variété de situations de premier ordre.

La réalisation est soignée, même si les mouvements sont parfois un peu raides. Les combattants possèdent un éventail de coups très large. La jouabilité est précise, même s'il subsiste quelques zones d'ombre. Kengo est agréable mais manque parfois un peu de vie.



TOXIC

PETIT SCARABÉE !

Les Trainings du jeu sont vraiment bien réalisés et renforcent l'atmosphère mystique de ce titre. En plus, ils deviennent de plus en plus durs à mesure que votre perso évolue. Ils permettent même à certains d'accéder à de nouvelles épreuves, comme l'Illusion par exemple.



Dans la forêt de bambous, vous devrez couper les arbres qui clignotent. Cette épreuve augmente votre rapidité d'attaque.



L'Illusion Training, vous permet d'augmenter toutes vos caractéristiques d'une dizaine de points.



A partir d'un certain niveau, vous combattez votre double !

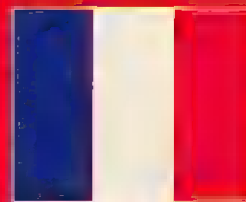


Pour l'Helmet spitting, il faut appuyer à fond sur Rond en début d'exercice. Une fois votre barre de "ki" remplie, attendez que les deux curseurs soient pile poil sur le casque et frappez. Vous le ferez avec un bel effet de "motion blur".



Waterfall est une épreuve qui augmente votre "spirit", ce qui vous permet d'augmenter plus rapidement votre "ki" et de déclencher une Furie pendant le combat.

PLAYSTATION 2



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : LIGHTWEIGHT
- Éditeur : CRAVE
- BUSHIDO
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 70 K
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Une petite cinématique qui met dans le bain. Les menus sont bien conçus...

85%

GRAPHISMES

Escaliers, scintillements, manque de détail... Pas super pour de la PS2.

75%

ANIMATION

Les persos manquent un peu de souplesse et les mouvements de détails.

80%

MUSIQUE

Apparemment, le bushido est sourd...

5%

BRUITAGES

Chocs des épées, frôlements, râles... De bonne qualité, mais peu nombreux.

86%

DUREE DE VIE

Le jeu est un peu répétitif. Une fois le principe assimilé, on progresse vite.

80%

JOUABILITE

Une maniabilité spéciale, semblable en certains points à celle de Bushido Blade.

80%

INTERET

Suivre la voie de samouraï aurait été encore plus grisant avec un mode Story abouti... et avec quelques modes VS en plus, on aurait eu droit à un hit.

84%

EA
SPORTS™

KNOCKOUT KINGS™ 2001

Electronic Arts croit en la PS2 et nous le prouve. Fort de sa solide expérience en matière de simulation sportive, le développeur nous offre ici un jeu de boxe très abouti et destiné aux passionnés.

A l'inverse de Ready 2 Rumble, également sur Playstation 2, ce Knockout Kings 2001 se veut beaucoup plus réaliste. Dans ce jeu, vous avez la possibilité de contrôler les champions du monde répartis en trois catégories de poids: léger, moyen et lourd. De Ali en passant par Hollyfield, chacun se démarque par son style et sa technique. Par ailleurs, et c'est une première, les femmes font leur apparition dans ce titre. Inconnues du grand public, ces "cogneuses" sont cependant toutes des

championnes du noble art. Une fois le jeu lancé, une grande variété de modes s'offre à vous. Vous pouvez, si vous le désirez, effectuer des combats rapides, juste pour le plaisir. Vous n'avez alors pas la possibilité de choisir vos combattants; ceci se faisant automatiquement.

Gloire et imaginaire

Dans le mode "Carrière", vous allez suivre l'ascension de votre boxeur. Vous commencez par lui choisir un nom, une morphologie, un club et un entraîneur. Ensuite, votre vie de boxeur commence. Vous êtes amené à effectuer différentes séances d'entraînement qui, en plus de vous apprendre à maîtriser parfaitement votre technique, vous font gagner des points qu'il faut répartir dans diverses catégories (force, endurance,

rapidité, etc.). Une fois cette étape accomplie, vient l'heure des combats. Vos premiers affrontements se déroulent dans des salles minables, par la suite, vous devrez affronter les plus grands champions sur des rings aussi prestigieux que celui de Las Vegas, par exemple. Certains combats n'auront jamais lieu dans la réalité: différences de catégorie ou d'époque... Par chance, KO Kings 2001 vous propose de livrer ces combats imaginaires. Et voir à l'affiche Ali contre Marciano ne sera plus un rêve.



Les femmes combattent également, elles sont très douées.



Le faciès des boxeurs est très réaliste. Il est facilement reconnaissable.

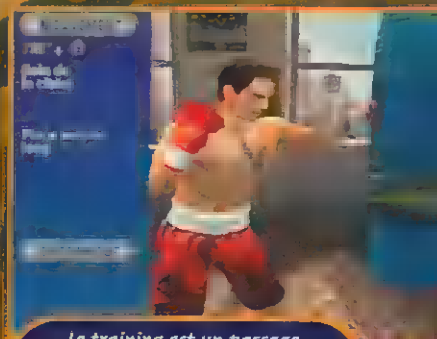


Lorsque vous êtes au sol, faut appuyer très rapidement sur la touche

AVIS OUI, MAIS...

Voilà une simulation digne de ce sport: des modes nombreux et des boxeurs de renom. Chaque petit détail a été scrupuleusement respecté dans ce jeu ultra réaliste. Peut-être un peu trop à mon goût. En effet, on se perd vite devant la grande quantité de coups. De plus, le jeu est trop lent. Au final, on ne s'amuse pas autant qu'on le voudrait. Seuls les passionnés prendront vraiment leur pied. Les autres se tourneront vers Ready 2 Rumble, plus drôle avec ces bulldozers gonflés aux hormones.

Kael



Le training est un passage obligatoire si vous voulez faire monter vos statistiques.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: E.A.
- Éditeur: E.A. SPORTS
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK 2

PRESENTATION

Une présentation des boxeurs sur fond de musique rap sympa.

86%

GRAPHISMES

Une 3D efficace. Un beau travail sur les faciès des boxeurs.

88%

ANIMATION

Le jeu est un peu trop lent. Les mouvements sont fidèles.

85%

MUSIQUE

Rien de transcendant, mais ce n'est pas très important.

80%

BRUITAGES

Les commentateurs sont très drôles.

82%

DUREE DE VIE

Le mode Carrière est long. On y revient de temps en temps.

85%

JOUABILITE

Les coups sont nombreux, donc compliqués à sortir.

84%

INTERET

Cette très bonne simulation est réservée aux fans purs et durs du noble art.

84%



WWW.ELECTIC.VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Le Service ELECTIC

La folie des nouvelles consoles!

Sur Dreamcast



Manette +
Vibreurs 2 en 1



Dream connection

Adaptateur de claviers
PC, 4 manettes PSX,
de manettes Saturn 3 en 1



Emulateur de jeux PSX
Bientôt! Tél!

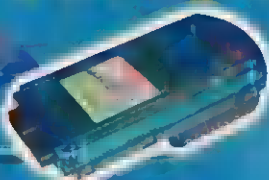
La gamme de Memory Cards DC la plus large d'Europe!



DC MEM CARDS
1M, 2M, 4M



DC LINK MEM CARD 4M, 16M



DC RUMBLE
MEM CARD 4M



VGA Box
Permet de
connecter
la Dreamcast
sur moniteur
PC.



Gun flash fire
avec vibreur
intégré et
port VMU

Sur PLAYSTATION 2



PS2 Extreme Pad Manette
complètement analogique



PS2 Multitap2



PS2 Cable SVHS
la meilleure qualité
d'image!



Smart Joypad
Connecteur de
manette PSX
sur PC



PS2 Extreme Stand
Ajustable en largeur!

Sur PSOne

Moniteur TFT PSOne
Une révolution!



Transformez votre
PSOne en vraie console
transportable avec cet
écran TFT de haute qualité.
TOUT avec le câble de
connection sur
"allume-cigare"
bientôt disponible aussi!

Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles chez:



Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires. Photos non contractuelles.
* Sous réserve d'indisponibilité aux dates de nos fournisseurs.
** Sous réserve d'acceptation du dossier par notre partenaire de créances.

STAR WARS

EPISODE II

BATTLE FOR NABOO

La licence "Star Wars", c'est un peu comme la série "Hélène et les garçons". On sait quand ça commence, on ne sait pas quand ça s'arrête! Depuis sa sortie, il y a un an et demi, le film a dû être exploité en jeu vidéo une bonne demi-douzaine de fois... Et dire que "l'Episode II" sort l'année prochaine!

Le scénario s'inspire très grossièrement de celui du film : la planète Naboo est envahie par la Fédération Marchande et sa population est en prison. Un groupe de rebelles est alors formé et décide de repousser l'envahisseur. C'est là que vous prenez les commandes du jeu, dans le même temps, celles d'un Land Speeder. Ce Battle for Naboo s'articule autour d'une quinzaine de missions, dans lesquelles il vous faut atteindre un but précis : aider un quidam à fuir, escorter un vaisseau de transport, détruire les postes avancés de la Confédération

Marchande, pilonner une base ennemie... Bref, autant de situations différentes que de niveaux!

Un peu de patience!

Différents types de véhicules sont proposés : Naboo Starfighter, Gunboat, Heavy Stap, Speeder Giant, et trois autres vaisseaux vous permettront d'évoluer dans l'espace du jeu. Les combats ne se déroulent pas exclusivement au sol. Si les premières missions ont lieu sur la planète Naboo, vous allez rapidement prendre la direction du cosmos à bord d'un Speeder et engager le combat

contre des dizaines de vaisseaux ennemis qui infestent l'espace. Plus tard encore, c'est à bord d'un bateau lourdement armé que vous devrez vous battre. Si les premiers niveaux ne sont pas vraiment convaincants, le jeu devient très intéressant passé la quatrième mission. Il faut donc faire preuve d'un peu de patience avant d'apprécier le jeu à sa juste valeur. Sachez aussi qu'il est grandement recommandé d'utiliser le Ram Pack de la Nintendo 64 si vous voulez disposer des graphismes optimisés en haute résolution. Si tel est le cas, vous prendrez vraiment votre pied!

Une mission plutôt sympa : escorter un gigantesque vaisseau et nettoyer le niveau de tout adversaire.



La destruction massive de bases ennemies fait partie de votre boulot.



AVIS OUI!

Star Wars Episode I Battle For Naboo, c'est un peu comme un Royal Cône : le meilleur vient à la fin. En effet, les premiers niveaux ne sont pas d'un grand intérêt et manquent

singulièrement de variété. Et ce

n'est qu'après de longues minutes de jeu que l'on

commence à apprécier ce

Star Wars. Les vaisseaux

répondent parfaitement et le

plaisir de piloter un Starfighter est

intense. Epaulé par de solides

bruitages et d'excellentes musiques,

ce Star Wars devrait ravir les fans.

Détruire ce poste de commandement dans l'espace est l'une des plus agréables missions du jeu.

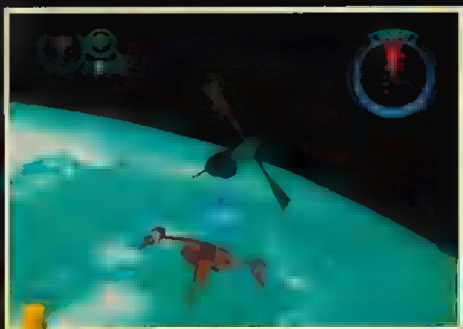


Les droïdes de l'Empereur sont très rapides et font feu à tout. Soyez toujours en mouvement.

NIICO



A bord d'un Speeder, vous dégagez le terrain de tous les ennemis pour libérer un de vos alliés.



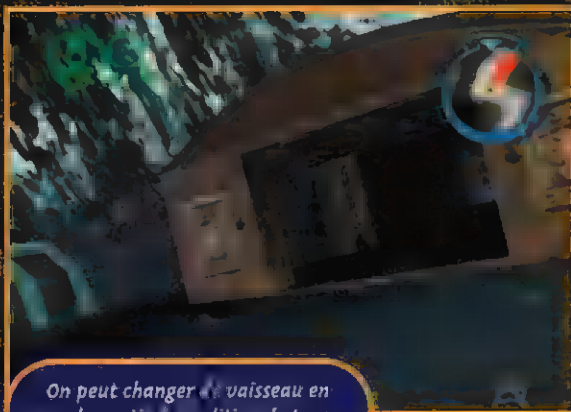
Avec le Naboo Starfighter, les combats dans l'espace prennent une toute autre dimension.

CIEL, TERRE ET EAU

La grande particularité de ce Star Wars est de proposer un nombre très intéressant de véhicules de combat : plus d'une demi-douzaine au total. Air-air, sol-air, sol-sol... autant de situations qui imposent un type particulier de vaisseaux.



Avec le Gunboat, vous devez descendre les bras sinueux d'une rivière infestée de mines et de tourelles ennemies.



On peut changer de vaisseau en cours de partie à condition de trouver les hangars de ce type.

AVIS OUI, MAIS...

Heureusement que le Ram Pack existe ! Sans lui, le jeu, bien qu'intéressant, perd beaucoup de sa valeur. On ne peut pas dire qu'un beau jeu ne fait pas systématiquement un bon jeu, mais, dans le cas présent, il y contribue grandement. Ram Pack

est indispensable donc ! Reste maintenant le problème des premiers niveaux qui ne sont pas exceptionnels et qui ne donnent pas envie d'avancer plus loin. Forcez-vous un peu et vous verrez qu'au final, ce Star Wars Episode I Battle for Naboo est plutôt accrocheur et très agréable à prendre en main.



AHL

Malgré des conditions climatiques déplorables, faut sortir et détruire les mines aériennes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : LUCAS ARTS
- Éditeur : THQ
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : INTERNE
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Quelques scènes cinématiques un peu trop courtes. Textes et voix en anglais.

80%

GRAPHISMES

Utilisez le Ram Pack pour profiter des graphismes en haute résolution.

89%

ANIMATION

Ça bouge bien, même quand l'écran est chargé de vaisseaux en tout genre.

85%

MUSIQUE

On retrouve les thèmes du film. Très bonne qualité des musiques.

90%

BRUITAGES

Les voix digitalisées sont d'excellente qualité. Le son pète vraiment bien !

90%

DUREE DE VIE

On avance pépère dans les niveaux sans rencontrer de grosse difficulté.

85%

JOUABILITE

La prise en main est excellente. Les vaisseaux répondent bien à nos exigences.

90%

INTERET

Très agréable. Les premiers niveaux sont moyens. Mais par la suite, on plonge vraiment dans l'ambiance du film.

89%

DUKE NUKEM LAND OF THE BABES

Duke, c'est une brute épaisse que rien ni personne n'arrête. Alors imaginez le tableau quand une tripotée de jeunes femmes en chaleur l'appellent à la rescousse dans un univers post-apocalyptique.

Le scénario de ce nouvel épisode de Duke ne laisse que peu de place à la poésie et au lyrisme. Duke est projeté dans une faille spatio-temporelle pour venir en aide à une population entièrement constituée de femmes lubriques. Il est important de noter que Marguerite Duras en personne a participé bénévolement à l'élaboration du scénario. Pour contrer les attaques des extraterrestres qui menacent la sécurité des fesses les plus rebondies et des seins les plus

fermes de la galaxie, Duke devra ruser et résoudre quelques énigmes simples. Les phases d'action succèdent alors aux phases de plates-formes. L'ensemble de la partie se déroule comme un Tomb Raider.

Bulldozer et ses dames

Pour impressionner ces dames, Duke se trimballe avec un arsenal particulièrement fourni. Les possibilités de blaster ne manquent pas, et la variété des armes fait honneur à ce nouvel épisode. Duke pourra sauter et

grimper pour atteindre des passages secrets afin de protéger la virginité de ses jeunes protégées. Le mode de jeu principal propose une aventure singulière. Le Deathmatch, multijoueur en écran split, permet de se mesurer entre amis. Pour vous familiariser avec les commandes, vous commencerez par faire un petit tour dans le mode Entraînement. La possibilité de locker vos cibles favorise la jouabilité, et l'ensemble offre un confort de jeu non négligeable.



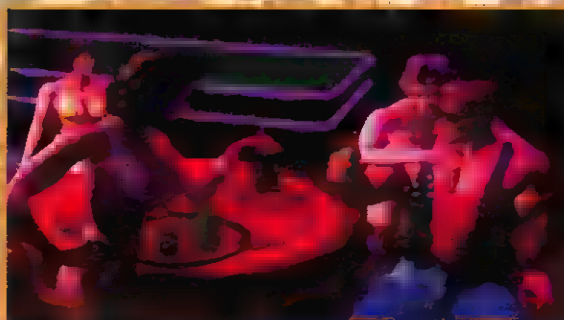
Le mode Deathmatch propose quelques belles empoignées.



Le mode Sniper facilite le travail. Ajustez le singe pour sauver pin-up.



Le stand de tir permet de réaliser quelques cartons.



Duke à la vie dure, trop dure!!!

AVIS OUI, MAIS...

Malgré sa réputation de héros le plus crétin de l'histoire du jeu vidéo, ce Duke Nukem - Land of the Babes est un pur défouloir! Les situations chaudes succèdent aux phases de (légère) réflexion. L'ensemble possède un charme indéniable. Les graphismes et les animations ne sont pas vraiment au top, mais il est tout de même possible de passer des bons moments. Le mode Multijoueur est convivial et bien senti. Duke reste Duke pour le meilleur et pour le pire.



TOXIC



Attention à la souris qui tue! Visez les yeux!

Version: OFFICIELLE
Dialogues: ANGLAIS
Textes: ANGLAIS

Développeur: N-SPACE
Éditeur: TAKE TWO
ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Sauvegarde: 1 BLOC
Compatible: -

PRESENTATION

Des situations glauques où Duke fait des merveilles.

90%

GRAPHISMES

Des graphismes assez minables. Des couleurs fades.

70%

ANIMATION

Les mouvements ne sont pas très fluides. Corrects, sans plus.

75%

MUSIQUE

Du gros hard qui tache.

60%

BRUITAGES

Les guns rendent bien et les cris de souffrance sont audibles.

80%

DURÉE DE VIE

Une aventure assez longue. Le mode Multijoueur est saignant.

90%

JOUABILITÉ

Sans être super jouable, le jeu offre le minimum.

80%

INTERET

Aucune performance technique, mais un fond de jeu assez défilant.

80%

BANC D'ESSAI COMPARATIF 04/2001

Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces** ?

sans astuces

BLOQUÉ
VOITURE POUSSIVE
DESARMÉ
AÏE, LE BOSS

avec astuces

DÉBLOQUÉ
FUSÉE
ARMÉ JUSQU'AUX DENTS
EXPLOSE, LE BOSS


3615 **astuces**[®]

 **08 36 68 32 64**

Chaque semaine, GAGNEZ une

PLAYSTATION 2

sur les: 3615 ASTUCES ou 08 36 68 32 64.

**MISE À JOUR IMMÉDIATE
ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
PREVIEWS EN DIRECT DU **

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces**[®] est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -3615 **astuces**- ou téléphone -08 36 68 **3264**.

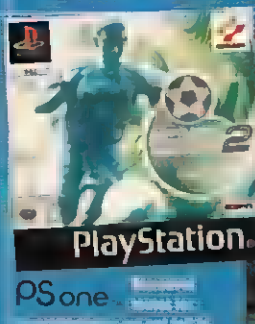


Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

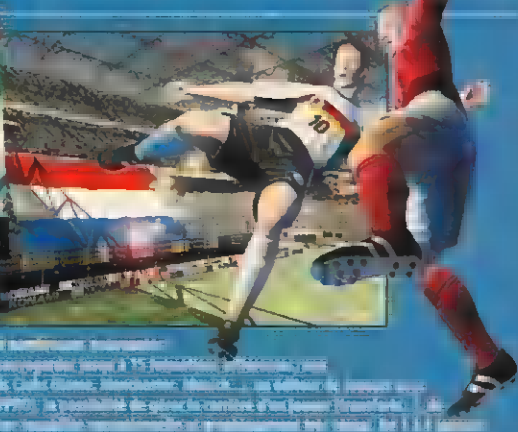
Vivez au cœur de l'action !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

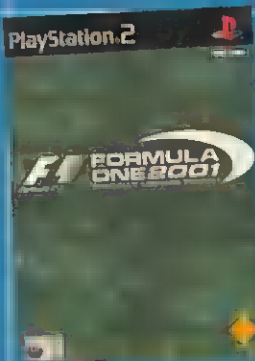
LES DÉMONSTRATIONS EN AVRIL CHEZ MICROMANIA



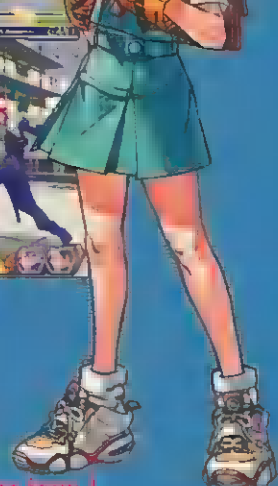
PlayStation 2
F1 FORMULA ONE BOOI



PlayStation 1
c-12



Dreamcast
PROJECT MUSE



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégamania
Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
5% de remise sur des prix d'enfer !
Remise différée sous forme de Bon de réduction de 50 F.
Remise non applicable sur les Consoles.

Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux - découvrez les nouveautés ! Micromania reprend vos jeux PlayStation et Dreamcast.
Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

- | | | |
|---|--|--|
| <p>65 MICROMANIA CHATEAUX - La Chapelle - Les Tetres Fortes - 36330 La Poirçonnet - Tél. 02 54 27 44</p> <p>66 MICROMANIA BORDEAUX LAC - Ciel Bordeaux Lac - Bordeaux Lac</p> | <p>67 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE - Labège 2 - ZAC La Grande Bordo - 31670 Labège-Toulouse</p> <p>68 MICROMANIA PERPIGNAN - Auchan - d'Espagne - Route du Parthuis - 66000 Perpignan</p> | <p>69 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 - Ciel - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17</p> <p>70 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - Ciel de Schweighouse - RN 62 - Schweighouse</p> |
| <p>PARIS</p> <p>75 MICROMANIA DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20</p> <p>76 MICROMANIA MONTMARTRE - Tél. 01 45 49 07</p> <p>77 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 42 56 04 73</p> <p>78 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10</p> <p>79 MICROMANIA 2 - Tél. 01 45 89 70 43</p> <p>80 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15</p> <p>81 MICROMANIA MONTMARTRE GARE - Tél. 01 56 80 04 00</p> | <p>RÉGION PARIS</p> <p>82 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41</p> <p>83 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 47 19 71</p> <p>84 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 47 19 71</p> <p>85 MICROMANIA VILLIERS 2 - Tél. 01 34 65 32 91</p> <p>86 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23</p> <p>87 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 07</p> <p>88 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19</p> | <p>89 MICROMANIA LES ILLIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99</p> <p>90 MICROMANIA TVR 2 - Tél. 01 47 19 71</p> <p>91 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23</p> <p>92 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16</p> <p>93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39</p> <p>94 MICROMANIA 2 - Tél. 01 48 54 73 07</p> <p>95 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10</p> <p>96 MICROMANIA GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06</p> |
| | | <p>PROVENCE</p> <p>97 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16</p> <p>98 MICROMANIA - Tél. 04 93 14 47</p> |

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20000 codes et astuces à consulter : Giants (PC), Tony Hawk (DC), X-Quad (PS2), Dynasty Warriors (PS2), F1 Manager 2000 (PC)... Et les soluces des tops : Quake (DC), Dead or Alive (PS2), L'Entraîneur Saison 2000/2001 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.



Ne manquez pas l'émission
GAME ZONE sur GAME ONE
multi-diffusée dans la semaine.

1 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
2 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
3 MICROMANIA AUBAGNE - 04 42 82 40 35
4 MICROMANIA LA VALENTINE - 04 91 35 72 72
5 MICROMANIA LE MERLAN - 04 95 33 45
6 MICROMANIA - Tél. 02 31 35 62 82
7 MICROMANIA - 03 80 28
8 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 20 39
9 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
10 MICROMANIA NANTES - 02 51 72 94 96
11 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - 02 51 79 08 70
12 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
13 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38

14 MICROMANIA ANGERS - 02 41 25 03 20
15 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
16 MICROMANIA NANCY - 03 83 81 88
17 MICROMANIA TETI SEMÉCOURT - 03 87 51 39 11
18 MICROMANIA RONCO - 03 20 27 62
19 MICROMANIA LEERS - 03 28 33 96 80
20 MICROMANIA EURALLILLE - Tél. 03 20 55 72 72
21 MICROMANIA LILLE V2 - 03 20 05 57 58
22 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
23 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 21 85 82 84
24 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
25 MICROMANIA STRASBOURG - 03 88 32 60 70
26 MICROMANIA ILKIRCH - 03 90 40 28 20

27 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 61 65 20
28 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 18
29 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - 04 78 60 78 82
30 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
31 MICROMANIA SAINT-GENIS - 04 72 67 02 92
32 MICROMANIA LE MANS - 02 43 52 11 91
33 MICROMANIA LE MANS - 02 43 84 04 79
34 MICROMANIA ANNECY - 04 50 24
35 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - 02 32 18 44
36 MICROMANIA MAYOL - Tél. 41 04
37 MICROMANIA GRAND-VAR - 04 94 75 32 30
38 MICROMANIA AVIGNON - 04 90 31 66
39 MICROMANIA AVIGNON SUD - 04 90 81 05 40





Entre deux glissades sur mon finger-board, je me suis pliée en quatre pour vous décortiquer les petits jeux rigolos du moment. Tiger Woods le célèbre golfeur débarque sur PS2, ainsi que les tanks de WDL, alors que les Simpsons se lancent dans le catch sur cette bonne vieille PSone. Globalement, c'est encore un mois faste pour la petite Nintendo. La petite sirène, un jeu de foot, et Fourmiz Racing, cela nous fait trois jeux GBC. Cette rubrique va finir par être rebaptisée Pocket Plus...

Speedy Gonzatest

PLAYSTATION



20%

THE SIMPSONS WRESTLING

Ouh... un jeu avec les Simpsons ! Chic, que j'me suis dit... Première mauvaise nouvelle, c'est du sport d'esbroufe à la ricaine, du catch. Deuxième mauvaise nouvelle, c'est moche à mort. Troisième mauvaise nouvelle, c'est pas marrant, les persos ont trois coups et demi dans leur besace et se déplacent comme des bulldozers engraisés à l'ESB. Beaucoup pour un seul jeu, non ? Mais il y a une bonne nouvelle, tous les persos de la série des Simpsons sont réunis... C'est suffisant pour imprimer une jaquette avec Playstation marqué dessus, mais pas pour faire un jeu.

ACCLAIM

PLAYSTATION 2

WDL THUNDER TANKS

Piloter différents tanks dans de gigantesques arènes et bouclier tout ce qui bouge à l'écran, voici ce que propose WDL Thunder Tanks. Sympathique, non ? Eh bien, non ! On tourne rapidement en rond, on fait toujours la même chose et, gros problème, on s'ennuie ferme après dix minutes. Les graphismes, plutôt soignés, et l'action soutenue ne parviennent pas à sauver ce jeu de la noyade. Gloup... gloup...

INFOGRAVES



60%

GAMEBOY COLOR

POCKET SOCCER

Un peu de foot en salle, ça vous dit ? Le résultat est impressionnant pour de la GB. On dirait presque de la 3D ! Nombreuses options, stratégies de jeu assez complètes, a priori, tous les éléments sont réunis pour faire un bon jeu de foot. Là où ça cloche, c'est au niveau de la puissance des tirs, elle est trop mal réglée. En une frappe, il est possible de traverser tout le terrain. Voilà qui rend l'élaboration d'une stratégie bien difficile. Un titre sympatoche, mais on peut trouver bien plus satisfaisant sur GBC.

NINTENDO



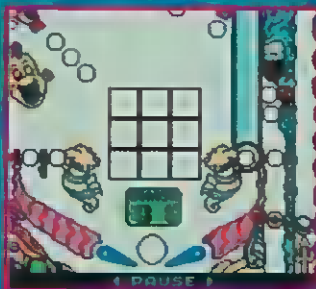
75%

GAMEBOY COLOR

LA PETITE SIRENE PINBALL

Pokémon Pinball fait des émules ! Ariel a désormais droit, elle aussi, à son flipper. Le jeu reprend les éléments classiques des tables de flipper : Rampes, bumpers, bonus spéciaux, endroits secrets, mini-jeux, etc. La réalisation graphique est plutôt bonne, deux tables sont disponibles, et on pourra choisir entre deux vitesses. Les réactions de la bille satisfieront les accros de ce sport de comptoir, qui pourront faire bouger la table afin d'éviter de perdre la bille. Tout comme dans Pokémon Pinball, des mini-jeux sont accessibles pour renforcer un peu la durée de vie de ce petit soft, qui au final ne s'en tire pas mal et fait bonne concurrence à Pokémon Pinball. Une petite réussite et un vrai plaisir.

NINTENDO



84%

GAMEBOY COLOR

FOURMIZ RACING

Les Fourmiz dans un petit jeu de course à la Mario Kart, voilà qui devrait faire plaisir aux fans du dessin animé. Le jeu est plutôt instinctif au niveau des contrôles, et graphiquement, il tient la route. Son seul défaut se situe dans le manque de perspective. On n'arrive pas à anticiper la trajectoire, ce qui rend le jeu plutôt difficile. Mais bon, l'idée de faire du kart sur GBC fera patienter tous ceux qui n'en peuvent plus d'attendre Mario Kart Advance.

ELECTRONIC ARTS



75%

PLAYSTATION 2



90%

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF

Le génie du golf débarque sur PS2. Une bonne nouvelle pour tous les amateurs de golf en chambre. Le jeu est vraiment très joli, et les plus grands parcours ont été fidèlement reconstitués en 3D. Côté gameplay, le jeu utilise le pad analogique, un système qui permet de viser précisément. De nombreux modes sont présents, dont certains sous la forme de petites histoires qui vous opposent aux plus grands champions de golf. Le réalisme poussé de ce soft réjouira au plus haut point les amateurs. On peut même affirmer que PGA Tour est le meilleur soft de golf toutes consoles confondues. Un hit !

ELECTRONIC ARTS

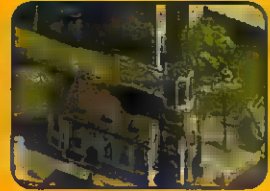


WWW.CYNER-J.COM

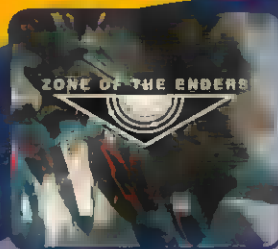
achetez aux meilleurs prix vendez

- AVON
C.Gal de la butte Montceau - 77210
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
9, rue du pot d'étain - 50300
Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
66, rue Saint Pry - 62400
Tél : 03 21 52 09 15
- CAHORS
6, rue de la Prefecture - 46000
Tél : 05 65 53 16 98
- CHERBOURG
49, rue Grande Rue - 50100
Tél : 02 33 53 35 17
- CONTREXEVILLE
126, av. de la Division Leclerc - 88140
Tél : 03 29 08 23 70
- COUTANCES
5, place de la Poissonnerie - 50200
Tél : 02 33 45 68 95
- ETAMPES
11, av. de la Libération - 91150
Tél : 01 60 80 17 47
- FIGEAC
2 ter, rue Orthabadiol - 46100
Tél : 05 65 50 29 20
- FRANCONVILLE
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130
Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
2, rue Saint Nicolas - 35130
Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
24 bis, rue du Minage - 17000
Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
8 bis, allée Gambetta - 47200
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
129, av. de la Somme - 33700
Tél : 05 57 92 23 93
- MOISSAC
41, rue Malaveille - 82200
Tél : 05 63 05 14 61
- MONTBELIARD
43, rue Clemenceau - 25200
Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
8, rue des Fourbisseurs - 30000
Tél : 04 66 36 99 39
- NANTES
64, boulevard d'Albi - 44000
Tél : 02 40 50 38 91
- NOYON
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
26, bd Chandeysson - 26700
Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
127 bis, rue Thiers - 17300
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
15, rue Jules Verne - 17200
Tél : 05 46 38 81 00
- SALON DE PROVENCE
40, cour Carnot - 13300
Tél : 04 90 56 62 30
- TULLE
10, avenue Winston Churchill - 19000
Tél : 05 55 26 51 76
- VIENNE
25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
Tél : 04 74 53 55 63

PS2/DREAMCAST
COMMANDOS 2 →



PS2
ZOE ↓



PSX
ISS 2 ↓



PS2
SHADOW OF MEMORIES ↓



PS2
ONI ↓



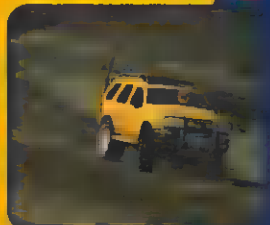
PSX
FEAR EFFECT 2 ↓



PSX
DUKE NUKEM
Land of the babes ↓



PS2
4X4 EVOLUTION ↓



PSX
ULTIMATE BMX ↓



PSX
ROGUE SPEAR ↓



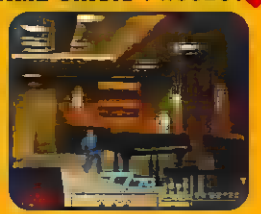
PS2
F1 CHAMPIONSHIP ↓



PS2
GIFT ↓



PSX
TIME CRISIS PROJECT ↓



VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un
pro passionné

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville.

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller

Participez dès maintenant le Service Développement :
05.46.99.81.25

Des professionnels

du jeu vidéo,

neuf, occasion,

tous supports

vous !

CD ROM PC
DREAMCAST
PSX - PS2
NINTENDO 64

Tous vos jeux
préférés sur
tous supports

CYNER J

POKÉMON

OR & ARGENT

Les volets Or et Argent sont enfin là, avec leurs cent nouveaux Pokémon à trouver. Si l'aventure ressemble fortement aux précédents titres, elle est quand même un peu plus corsée, et récupérer les nouveaux monstres de poche est toujours un sacré challenge.

Les pages qui suivent vont vous permettre de récolter les huit badges — donc de participer au tournoi final — et de vous constituer une belle collection de Pokémon. Le mois prochain, vous découvrirez la fin de cette aventure, ainsi que les fiches d'identité de tous les nouveaux monstres de poche.

Amusez-vous bien, et surtout n'oubliez pas : attrapez-les tous !

ZANO



L'échange

Evidemment, l'échange entre les deux versions est prévu, et même obligatoire si l'on veut posséder la collection complète. Dix Pokémon n'apparaissent que dans la version Or : Spinarak°, Ariados°, Teddiursa°, Ursaring°, Gligar°, Mantine°, Growlithe°, Arcanine°, Mankey°, Primeape°. Et dix Pokémon ne se montrent que dans la version Argent : Ledyba°, Ledian°, Phanpy°, Donphan°, Delibird°, Skarmory°, Vulpix°, Ninetales°, Meowth°, Persian°. Mais il y a aussi dix-huit Pokémon qui ne peuvent s'obtenir qu'en échangeant avec les versions Bleu, Rouge et Jaune : Bulbizarre, Herbizarre, Florizarre, Salamèche, Reptincel, Dracaufeu, Carapuce, Carabaffe, Tortank, Kabuto°, Kabutops°, Amonita, Amonistar, Artkodin, Electhor, Sulfura, Mewtwo, Mew.

De nouveaux types de Pokémon

Dans les volets Bleu, Rouge et Jaune, on ne distinguait qu'une quinzaine de types de Pokémon. Ici, de nouveaux genres font leur apparition, comme par exemple les Pokémon de type Dark* et Steel*. Bref, il faudra revoir quelquefois vos tactiques de combat et trouver les failles de ces nouveaux monstres de poche.

La reproduction de Pokémon

Ici, les Pokémon ont un sexe. Lorsque vous en rencontrez un, son sexe est indiqué à côté de son nom. Il y a un personnage route 34, qui est capable d'accoupler vos Pokémon de sexe différent. N'hésitez donc pas à lui confier de temps en temps quelques-uns de vos monstres de poche... Essayez les mélanges de races et de types, vous pourriez avoir de bonnes surprises...

Capter les Pokémon

Les Pokémon se capturent toujours de la même manière, c'est-à-dire en explorant les hautes herbes et en utilisant des Pokéballs. Cependant, six nouvelles Pokéballs font leur apparition, et elles ont leurs propres caractéristiques. A vous de découvrir comment les utiliser...

Le temps

Dans ces nouveaux volets Or et Argent, le temps occupe une place importante. Des événements ne se produiront qu'à des heures bien précises, ou certains jours de la semaine. Par exemple, des personnages ne sont là que le mardi, ou des magasins ne sont ouverts que quelques heures... D'autre part, les Pokémon sauvages ne se montrent qu'à certaines heures. Il y en a qui préfèrent gambader la nuit, d'autres au petit matin, ou bien en plein après-midi. Bref, pour tous les attraper, il faudra écumer des lieux à toute heure du jour et de la nuit. Pour vous aider, votre Pokégear vous indique l'heure et la date en permanence.

Attention aux noms de lieux, d'objets et de Pokémon !

Pour vous livrer cette soluce le plus tôt possible, nous avons travaillé sur les versions américaines. Nintendo n'ayant pu nous fournir une version française à temps, des lieux, des objets et des Pokémon seront donc en anglais dans cette aide de jeu. Veuillez nous en excuser, nous tenterons le mois prochain de vous donner les noms français de chacun des monstres de poche...

BADGE 1

A- New Bark Town*

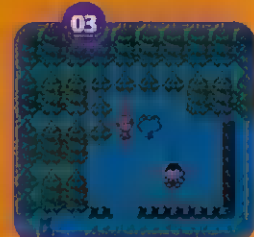
Lorsque le jeu commence, vous êtes dans votre chambre. Descendez à l'étage inférieur, et votre mère vous remettra alors le Pokégear. Cet ustensile va vous permettre d'appeler des personnages lors de votre aventure. De plus, certains dresseurs que vous rencontrerez pourront vous donner leur numéro de téléphone. N'hésitez donc pas à leur parler après les matchs... Sortez ensuite de la maison et allez au laboratoire du Professeur Elm. Là, vous allez devoir choisir votre premier Pokémon [01] : Germignon (n° 152), Kaiminus (n° 158) ou Hericendre (n° 155). Le Professeur vous donnera ensuite son numéro de téléphone, et son assistant vous fera don d'une Potion avant que vous ne sortiez du laboratoire. Prenez à présent la route 29 en direction de l'Ouest.



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
		Hoothob n°163			Hoothob n°163
Fouinette n°161			Fouinette n°161		
Roucool n°16			Roucool n°16		
	Rattata n°19			Rattata n°19	

Route 29

Explorez les hautes herbes pour faire vos premiers combats et commencer à faire progresser votre Pokémon. Vous pourrez trouver une herbe dans la partie Nord-Est de cette zone, ainsi qu'un Truif dans l'arbre Ulme au Nord-Ouest. Continuez ensuite vers l'Est, jusqu'à ce que vous arriviez à Cherrygrove City.



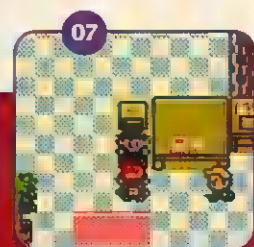
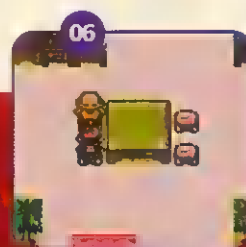
B- Cherrygrove City*

Parlez avec le vieil homme qui se trouve à l'entrée [04] : il va vous faire visiter le village. Il vous remettra ensuite la carte pour Pokégear. Grâce à cet accessoire, vous pourrez vous situer à tout moment [05]. Faites ensuite un tour au Centre Pokémon pour revitaliser votre monstre de poche, et allez au magasin pour faire quelques achats. Prenez ensuite la direction du Nord, par la route 30.



Route 30

Allez jusqu'à la maison et discutez avec l'homme qui s'y trouve [06]. Il vous apprendra des choses sur l'utilisation des fruits et vous en remettra un. Prenez ensuite l'autre fruit qui se trouve dans l'arbre à droite de sa maison, puis prenez la direction du Nord. Vous croiserez d'autres dresseurs Pokémon en pleine battle ; ne vous occupez pas d'eux pour l'instant, continuez votre route en direction du Nord, légèrement vers l'Est. Vous arriverez alors à la maison de



M. Pokémon [07]. Il vous remettra l'Œuf Mystérieux pour le Professeur Elm. Un vieil ami à vous se trouvant dans la maison vous offrira à son tour votre Pokédex. La collection des Pokémon peut enfin commencer ! Sortez de la maison, et forcez retrouver le Professeur Elm.

TROIS POKÉMON AU CHOIX

Germignon n° 152

Type : Plante

Evolution :

Bayleaf n° 153 (niveau 16)

Meganium n° 154 (niveau 32)



Hericendre n° 155

Type : Feu

Evolution :

Quilava n° 156 (niveau 14)

Typhlosion n° 157 (niveau 36)



Kaiminus n° 158

Type : Eau

Evolution :

Croconaw n° 159 (niveau 18)

Aligatueur n° 160 (niveau 30)



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Chenipan n°10				
		Hoothoot n°163			Hoothoot n°163
			Conconfort n°14		
			Coxy n°165		
	Chrysacier n°11				
	Roucool n°16			Roucool n°16	
		Rattata n°19			Rattata n°19
		Minigal n°162			
			Aspicot n°13		
	Magikarpe n°129			Magikarpe n°129	
	Ptitard n°60			Ptitard n°60	
	Tétacte n°61			Tétarte n°61	

BATTLE CONTRE VOTRE RIVAL

Sur la route du village de New Bark Town*, votre rival va vous défier [08]. Si vous avez choisi Hericendre, il va vous attaquer avec un Kaiminus de niveau 5. Si vous avez un Kaiminus, il vous attaquera avec un Germignon de niveau 5, et si vous avez Germignon, ce sera un Hericendre de niveau 5 qu'il faudra combattre. Essayez d'avoir élevé votre Pokémon au niveau 7 ou 8 pour cette battle...



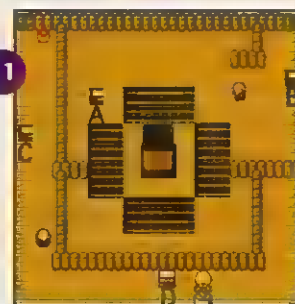
D- Violet City*

Dans la maison au Sud, vous pouvez échanger un Chétiflor (n° 69) contre un Onix (n° 95). Après, allez vous documenter sur les Pokémon et les Battles à la Pokémon Academy qui se trouve au-dessus du Centre Pokémon. Allez ensuite dans la Tour qui se trouve au Nord du village.

Elle est composée de trois étages [10] [11] [12] et vous y rencontrerez quelques dresseurs possédant, en général, des Chétiflor. Vous y trouverez aussi quelques items, notamment une Potion et une Corde de Sortie. Enfin, en battant le dernier sage, vous devrez remettre la CS 05 (Flash) qui permet d'éclairer les endroits sombres.



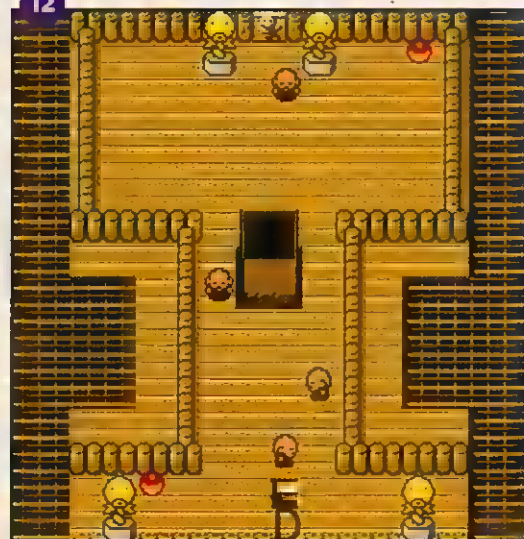
Etage 1.



Etage 2.



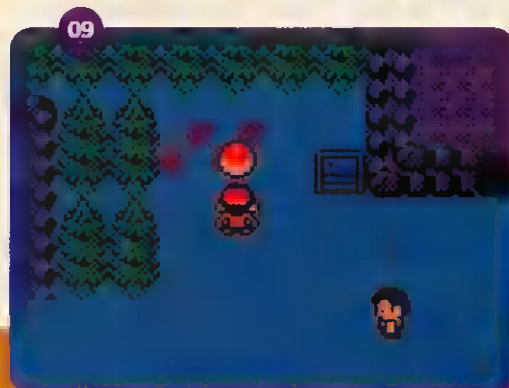
12



Etage 3.

C- New Bark Town*

De retour dans votre village, allez donner l'Œuf Mystérieux au Professeur Elm. Vous y apprendrez que votre rival vient de voler un des Pokémon du Professeur. Avant de quitter le laboratoire, l'assistant vous offrira cinq Pokéball : vous allez donc enfin pouvoir capturer des Pokémon sauvages. Retournez ensuite à la route 30.



Attrapez ceux que vous croiserez dans les hautes herbes. Récupérez l'antidote et la Pokéball à proximité de la grotte [09], puis poursuivez votre route vers l'Ouest jusqu'à Violet City.

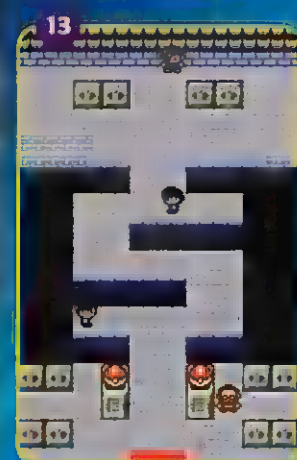
ROUTE 31

Remontez la route 31 par son côté droit. Ici, on des dresseurs se battent précédemment. Faites quelques combats contre les ennemis que vous croiserez, afin d'élever le niveau de vos Pokémon, et

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Chétiflor n°69			Chétiflor n°69		
Caterpie n°10					
		Hoothoot n°163			Hoothoot n°163
			Conconfort n°14		
			Coxy n°165		
Chrysacier n°11					
Roucool n°16			Roucool n°16		
		Rattata n°19			Rattata n°19
		Minigal n°167			
			Aspicot n°13		
Magicarpe n°129			Magicarpe n°129		
Plitard n°60			Plitard n°60		
Tétarte n°61			Tétarte n°61		

L'ARÈNE DE VIOLET CITY*

Il est maintenant temps d'aller défier le champion local pour gagner votre premier badge : le badge Zephyr. C'est le maître des Pokémon de type Vol, et en cas de victoire, vous récolterez aussi la



CT 31. L'arène se trouve au centre du village et il y a deux dresseurs à battre avant d'atteindre le champion [13].



BADGE 2

Route 32

Avant de prendre la route vers le Sud, passez au Centre Pokémon de la ville. Un assistant du Professeur Elm vous y remettra un Œuf [14]. Ensuite, sur la route 32, vous rencontrerez un personnage qui vous offrira un **Miracle Seed**. En donnant cet item à un de vos Pokémon, vous augmenterez ses attaques de type Plante. Entrez dans la maison qui se trouve à l'Ouest, vous arriverez alors dans les Ruins of Alph.



Retour à la route 32

Revenez à la route 32, continuez votre route vers le Sud, et prenez au passage la Potion cachée dans les hautes herbes. Allez jusqu'au Centre Pokémon et discutez avec le pêcheur qui s'y trouve [18].



Il vous remettra une canne à pêche avec laquelle vous pourrez attraper vos premiers Pokémon aquatiques. Continuez ensuite vers le Sud jusqu'à l'entrée de l'Union Cave.

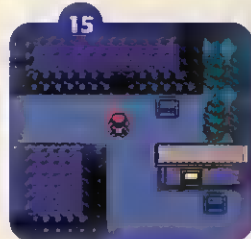
B- Union Cave*

Explorez cette grotte à la recherche de nouveaux Pokémon, et défiez les dresseurs qui s'y trouvent pour augmenter les aptitudes de vos Pokémon. Descendez jusque dans la partie Sud-Est de cette grotte, et ramassez au passage la Pokéball et la Potion qui se trouvent sur votre route. Il n'est pas encore possible d'explorer cette zone dans sa totalité, il faudra revenir lorsqu'un des Pokémon aura appris la technique spéciale Surf... Prenez donc la sortie qui se trouve au Sud de la grotte pour rejoindre la route 33.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Chétiflor n°69			Chétiflor n°69		
Graniivol n°187			Abo n°23		
Wattouat n°179			Graniivol n°187		
Rattata n°19			Wattouat n°179		
Nosferapti n°41			Rattata n°19		
Magicarpe n°129			Axoloto n°194		
Maraiste n°195			Nosferapti n°41		
Tentacool n°72			Magicarpe n°129		
Tentacruel n°73			Maraiste n°195		
			Tentacool n°72		
			Tentacruel n°73		

A- Ruins of Alph* (énigme n° 1)

Dans cette nouvelle zone, vous pouvez apercevoir deux entrées. Prenez d'abord celle qui se trouve au-dessus de la petite maison [15]. Là, vous allez devoir résoudre un puzzle. Il y en aura quatre de ce type au cours de l'aventure, cependant un seul est accessible pour le moment. Lisez d'abord l'inscription pour glaner quelques indices, puis replacez les pièces dans le bon ordre [16]. Un passage s'ouvrira alors dans le sol et vous emmènera dans une salle spéciale où est placé un grand nombre de statues [17]. Des Pokémon inconnus vont vous y attaquer ; capturez-en quelques exemplaires. A la sortie, un chercheur améliorera votre Pokédex pour répertorier ces étranges Pokémon...



OR		
Matin	Journée	Soir
Racaillou n°74		
Onix n°95		
Rattata n°19		
Sabelette n°27		
Nosferapti n°41		
Poissirène n°118		
Magicarpe n°129		
Maraiste n°195		
Poissoroy n°119		
Axoloto n°194		
ARGENT		
Matin	Journée	Soir
Racaillou n°74		
Onix n°95		
Rattata n°19		
Nosferapti n°41		
Poissirène n°118		
Magicarpe n°129		
Maraiste n°195		
Poissoroy n°119		
Axoloto n°194		



C- Azalea Town*

Commencez par aller écouter l'histoire du grand-père qui habite la maison au Nord [19]. L'entrée de la grotte, située au début du village, sera maintenant débloquée. Allez combattre les quatre dresseurs de la Team Rocket [20] ; vous pourrez y capturer de nouveaux Pokémon, mais il faudra revenir plus tard pour l'explorer en entier... Lorsque



vous aurez libéré les Ramoloss, vous pourrez enfin accéder à l'Arène du village, et tenter ainsi de gagner un nouveau badge. Enfin, dans l'arbre situé derrière la maison du grand-père, vous trouverez un item spécial : **Apricorn Blanc**. Donnez-le au grand-père, et en 24 heures, il vous fabriquera une Pokéball spéciale. Il existe sept dérivés de cet item, et à chaque fois, le vieil homme vous fabriquera une Pokéball différente.

Route 33

Cette route est très courte, elle permet de rejoindre la ville d'Azalea Town*. Quelques Pokémon peuvent être attrapés dans les hautes herbes, et un dresseur vous permettra de gagner plusieurs points supplémentaires d'expérience.

OR

Matin	Journée	Soir
Racaillou n°74		
Granivol n°187		
Rattata n°19		
Piafabec n°21		
Nosferapti n°41		Nosferapti n°41

ARGENT

Matin	Journée	Soir
Abo n°23		
Granivol n°187		
Rattata n°19		
Piafabec n°21		
Nosferapti n°41		Nosferapti n°41



L'ARÈNE D'AZALEA TOWN* (10-1)

Le champion local est le maître des Pokémon de type Insecte : il est donc préférable de l'attaquer avec vos Pokémon de type Feu ou Eau... Trois autres dresseurs vont vous défier dans cette arène, mais si vous l'emportez, vous gagnerez la CT 49 ainsi que le **Hive Badge**. Avec ce dernier, les Pokémon de niveau 30 et plus vous obéiront plus facilement, et vous pourrez aussi utiliser la CT 01 (Coupe) en dehors des battles.



COMBAT CONTRE VOTRE RIVAL (2)

Après avoir vaincu le champion local, votre rival va vous défier une seconde fois. Allez dans la partie Ouest de la ville pour le rencontrer [22]. Il possède maintenant une équipe de Pokémon plus coriaces.



BADGE 3

A- Ilex Forest*

Quittez maintenant la ville par l'Ouest. Vous allez rencontrer un jeune dresseur qui a perdu son Pokémon. Retrouvez-le [23] et ramenez-le lui. Son père vous offrira alors la CS 01 (Coupe) [24]. Vous pouvez

maintenant explorer cette forêt en utilisant cette technique pour couper les arbres. En direction du Nord, vous apercevrez un jeune homme. Contournez les buissons et allez lui parler, il vous offrira la CT 02 [25]. Cette technique spéciale permet de secouer les petits arbres pour y découvrir les Pokémon qui s'y cachent. Apprenez-la à un de vos Pokémon et inspectez les arbres de cette forêt : vous y découvrirez de nouveaux Pokémon (voir tableau). Enfin, allez jusque dans la maison au Nord-Ouest et parlez avec la fille derrière le comptoir : elle vous donnera la CT 12 [26]. Sortez de la maison par la porte Nord pour arriver sur la route 34.

26



24



25



OR		
Matin	Journée	Soir
Caterpie n°10		
Chrysacier n°11		
		Mystherbe n°43
Paras n°46		
Nosferapti n°43		
Akwakwak n°55		
Magikarpe n°129		
Ptitard n°60		
Tétarte n°61		

ARGENT		
Matin	Journée	Soir
Conconfort n°14		
		Mystherbe n°43
Paras n°46		
Aspicot n°13		
Nosferapti n°43		
Akwakwak n°55		
Magikarpe n°129		
Ptitard n°60		
Tétarte n°61		

OR	ARGENT
ARBRES DE LA FORÊT	
Caterpie n°10	Aspicot n°13
Chrysacier n°11	Conconfort n°14
Papilusion n°12	Dardagnan n°15
Noeunoeuf n°102	Noeunoeuf n°102
Pomdepik n°204	Pomdepik n°204
ARBRES DES MONTAGNES	
Aipom n°190	Aipom n°190
Scarhino n°214	Scarhino n°214
Piafabec n°21	Piafabec n°21

Un peu moins de dix dresseurs vous attendent sur cette route. L'un d'entre eux vous donnera son numéro de téléphone si vous lui parlez après le match. Continuez d'explorer les hautes herbes, de nouveaux Pokémon peuvent être attrapés. En avançant vers le Nord de cette route, vous pourrez apercevoir une maison sur votre droite. A l'intérieur de celle-ci, un vieil homme vous proposera de garder un ou plusieurs de vos Pokémon en pension [27]. Lorsque vous récupérerez votre monstre de poche, un peu plus tard dans la partie, son niveau aura augmenté. D'autre part, si vous donnez à la dame, qui se trouve aussi dans cette maison, un Pokémon de même espèce et de sexe différent, vous pourriez alors récolter un Œuf. En sortant de cette maison, vous apercevrez un dresseur [28]. Celui-ci ne se bat que la nuit et possède un Pokémon puissant. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à Goldenrod City*.

Route 34 (La bergerie Pokémon)

OR		
Matin	Journée	Soir
Abra n°63		
Metamorph n°132		
Soporifik n°96		
Rattata n°19		
Kraboss n°99		
Krabby n°98		
Magikarpe n°129		
		Starf n°120
Tentacool n°72		
Tentacruel n°73		

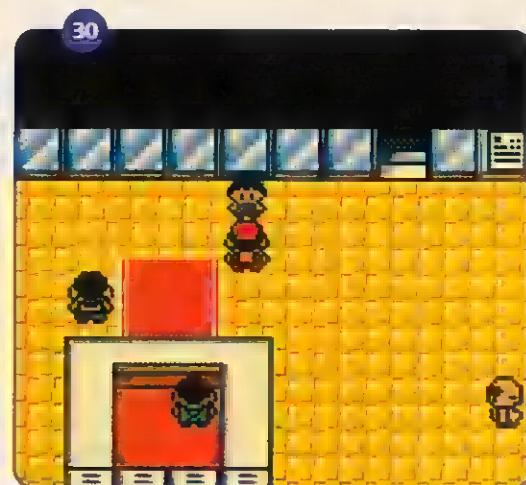
ARGENT		
Matin	Journée	Soir
Abra n°63		
Metamorph n°132		
Soporifik n°96		
Rattata n°19		
Kraboss n°99		
Krabby n°98		
Magikarpe n°129		
		Starf n°120
Tentacool n°72		
Tentacruel n°73		



B- Goldenrod City*

En arrivant dans cette ville, allez d'abord au magasin de bicyclettes [29]. En échange de votre numéro de téléphone, le vendeur vous en offrira une. Ensuite, entrez dans le grand magasin, au centre de la ville. Là, vous pourrez trouver un grand nombre d'items : diverses Potions, des Pokéball, des protéines, du fer, des boissons et les CT 41, 48, 33, 02, 08.

Trouvez la jeune fille qui se trouve au quatrième étage [30]. Elle activera la fonction spéciale permettant d'échanger des objets entre deux Gameboy. Cette option sera accessible à la prochaine partie dans le menu. Le gamin, qui se trouve à proximité, vous proposera d'échanger un Soporifik n°96 contre son Machoc. Enfin, essayez de vous trouver à cet étage un dimanche, car une dame vient y offrir des CT aux dresseurs. Elle se trouve derrière le comptoir, et ce sera l'humeur de vos Pokémon qui décidera de votre cadeau. Au sous-sol de cet immeuble, vous trouverez une pièce dans laquelle s'agitent des employés. Il y a trois items à récupérer. Les employés bougent les caisses de temps à autre, revenez plusieurs fois pour attraper tous les items de cette salle.

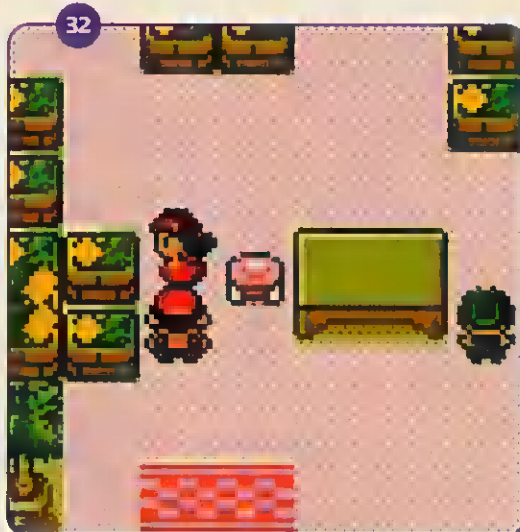


L'ARÈNE DE GOLDENROD CITY

La championne locale est assez coriace, et battre son Ecremeuh de niveau 20 demande une bonne stratégie de combat. Préférez les Pokémon et les attaques de type Combat et Pierre. Lorsque vous aurez gagné, elle se mettra à pleurer et ne vous fera pas don du badge. Parlez avec l'autre dresseur qui se trouve à proximité, puis revenez parler à la championne. Là, elle vous offrira le Plain Badge qui permet à vos Pokémon d'utiliser la CS 04 (Force) en dehors des battles, et qui augmente aussi leur vitesse. Vous récolterez aussi la CT 45.



Allez maintenant au Nord-Est de la ville, juste à côté de l'Arène, dans une maison où vivent deux femmes [32]. L'une d'elles vous offrira une bouteille spéciale. Enfin, entrez dans la maison située juste en dessous et parlez avec l'homme qui s'y trouve. Vous le rencontrerez un peu plus tard dans l'aventure...



C- La Tour de Radio

Allez dans la partie Ouest de la ville et entrez dans la Tour [33]. Parlez avec les employés, l'un d'eux vous proposera de répondre à cinq questions [34]. Répondez juste et vous gagnerez un accessoire permettant de capter la radio sur votre Pokégear.



BADGE 4

Route 35

Quittez Goldenrod City® par le Nord pour rejoindre cette nouvelle route. Quelques dresseurs vous y attendent ainsi qu'un garde qui ne se bat que la nuit, et des Pokémon peuvent être découverts dans les hautes herbes. Vous pourrez aussi trouver trois items dont la CT 04. Entrez dans la maison au Nord pour accéder au Parc National.

OR

Matin	Journée	Soir
	Abra n°63	
	Metamorph n°132	
	Soporifik n°96	
		Hoothoot n°163
	Nidoran mâle n°32	
	Nidoran femelle n°29	
Roucool n°16		
	Akwakwak n°55	
	Magicarpe n°129	
	Ptitard n°60	
	Tétarte n°61	

ARGENT

Matin	Journée	Soir
	Abra n°63	
	Metamorph n°132	
	Soporifik n°96	
		Hoothoot n°163
	Nidoran mâle n°32	
	Nidoran femelle n°29	
Roucool n°16		
	Akwakwak n°55	
	Magicarpe n°169	
	Ptitard n°60	
	Tétarte n°61	

A- Parc National

Pas de grosses difficultés dans cette zone. Allez d'abord voir la jeune femme dans le coin Sud-Est, elle vous donnera un objet utile aux Pokémon pendant les battles. Explorez ensuite les hautes herbes du parc et trouvez le personnage au Nord [35]. Près de lui, se trouve un passage invisible qui vous conduira de l'autre côté de la barrière. Vous pourrez récupérer la CT 28 et la Potion antiparalysie qui se trouvent dans cette zone. Les mardi, jeudi et samedi, un concours est organisé dans ce parc. Il s'agit d'attraper un maximum de Pokémon avec un temps et un nombre limités de balls. Les prix sont intéressants puisque le vainqueur remporte, par exemple, une Pierre Soleil...

35



OR

Matin	Journée	Soir
	Caterpie n°10	
	Sunkern n°191	
		Hoothoot n°163
	Chrysacier n°11	
Roucool n°16		

ARGENT

Matin	Journée	Soir
	Sunkern n°191	
	Coconfort n°14	
		Hoothoot n°163
	Roucool n°16	
	Aspicot n°13	

Routes 36 et 37

Traversez la maison pour quitter le Parc National, et récupérez le fruit dans l'arbre au-dessus de vous. Combattez les deux dresseurs et avancez jusqu'au Pokémon qui vous barre la route [185]. C'est un Simularbre (n°185), et c'est votre seule chance de l'attraper dans le jeu. Réveillez-le avec la bouteille spéciale que vous avez récupérée précédemment pour engager le combat [17]. Prenez ensuite le chemin de droite et parlez avec l'homme face à vous. Il vous offrira alors la CT 04 qui peut permettre de briser des rocs. Si vous êtes à cet endroit un jeudi,

vous devrez briser Arbre qui vous fera don d'un objet permettant d'augmenter la force des Pokémon de type Pierre. Prenez ensuite la route de gauche, à l'endroit où vous avez rencontré le Simularbre. Explorez les hautes herbes sur la droite et montez, et aller jusqu'aux trois arbres [185]. Ils contiennent des fleurs pour fabriquer des Pokéballs. Si vous vous trouvez à cet endroit un dimanche, vous rencontrerez un personnage qui vous fournira un objet améliorant les statistiques de type Électrique. Revenez ensuite sur vos pas et continuez d'avancer vers le Nord, jusqu'à Emerald City.

OR

Matin	Journée	Soir
	Caninos n°58	
		Hoothoot n°163
	Nidoran mâle n°32 (route 36)	
	Nidoran femelle n°29 (route 36)	
	Cerfrousse n°234	
	Roucups n°17 (route 37)	
Roucool n°16		
	Simularbre n°185 (route 36)	

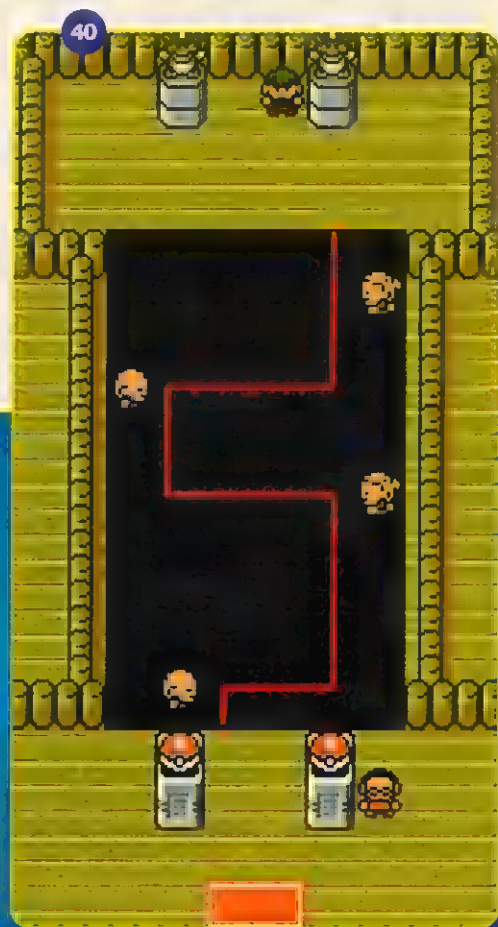
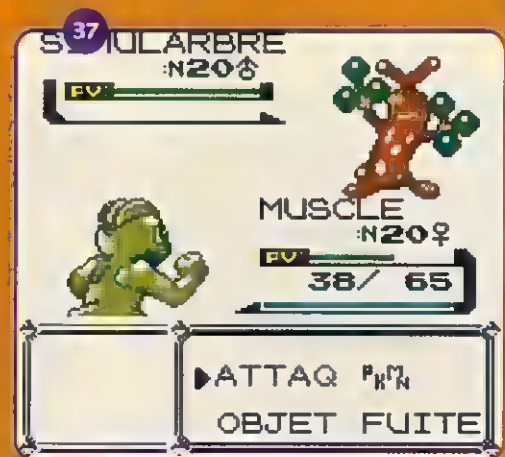
ARGENT

Matin	Journée	Soir
		Hoothoot n°163
	Nidoran mâle n°32 (route 36)	
	Nidoran femelle n°29 (route 36)	
	Cerfrousse n°234	
	Roucups n°17 (route 37)	
Roucool n°16		
Coxy n°165 (route 37)		
	Vulpix n°37 (route 36)	
	Simularbre n°185 (route 36)	



B- Ecruteak City*

Faites un tour au Centre Pokémon pour revitaliser vos compagnons. Vous rencontrerez alors un personnage nommé Bill qui va vous parler de sa dernière invention : la **Time Capsule**. Grâce à elle, il sera possible d'échanger des Pokémon avec les autres versions du jeu (bleu, rouge et jaune), mais elle ne sera prête que le lendemain de votre rencontre. Allez ensuite dans la maison au-dessus, celle à droite du grand-père [39]. Parlez avec l'homme au chapeau, puis faites un combat contre chacune des cinq danseuses. Si vous gagnez, il vous remettra la CS 03 (Surf), qui vous permettra de traverser des étendues d'eau. Allez ensuite dans la maison située entre le Centre Pokémon et l'Arène de la ville : un jeune homme vous y donnera le Cherch'Item. A présent, il est l'heure de défier le champion local.



L'ARÈNE D'ECRUTEAK CITY

Le champion local élève des Pokémon de type Spectre/Poison. Il possède deux Spectrum de niveau 21 et 23 et un Ectoplasma de niveau 25. Préférez donc les attaques et les Pokémon de type Sol et Psy. L'attaque Morsure est aussi très efficace. Si vous gagnez cette battle, il vous offrira le **Badge Fog** qui force les Pokémon de niveau 50 et plus à vous obéir, et qui permet aussi d'utiliser la technique spéciale Surf. Vous gagnerez aussi la CT 30. Cependant, pour atteindre ce champion, vous devrez vous faufiler entre les trous invisibles dans le sol de l'Arène. Bon, en général, il suffit de marcher d'un dresseur à l'autre.

BADGE 5

Routes 38 et 39

Quittez la ville en direction de l'Ouest. Sur ces chemins, vous rencontrerez neuf oraseurs, et vous pourrez attraper de nouveaux Pokémon. Au Nord-Ouest de la route 38, vous trouverez deux maisons. Dans celle de droite, vous pourrez y rencontrer deux jeunes filles et leur Pokémon qui est malade [41]. Il a besoin de sept Berry pour être soigné, et si vous lui apportez, en récompense, vous obtiendrez la CT 13, et vous pourrez acheter des bouteilles de lait. Descendez ensuite la route 39 jusqu'à Olivine City.

OR

Matin	Journée	Soir
Magneti n°81		
Canarticho n°83		
Rattatac n°20		
Rattata n°19		
Tauros n°128		

ARGENT

Matin	Journée	Soir
Magneti n°81		
Canarticho n°83		
Miaouss n°52		
Rattatac n°20		
Tauros n°128		



A- Olivine City*

Rendez-vous devant l'Arène de la ville, vous allez alors rencontrer une nouvelle fois votre rival. Cependant, cette fois-ci, il n'y aura pas de combat, il vous donnera juste des informations. Vous y apprendrez que le champion local n'est pas là pour l'instant. Il faudra donc revenir plus tard pour gagner le badge. Allez ensuite dans la petite maison située sous l'Arène, un pêcheur vous offrira une nouvelle canne à pêche, plus performante. Cette ville est réputée pour sa forte population de Pokémon aquatiques ; n'hésitez donc pas à essayer votre nouvelle canne sur le port de cette cité... [42]. Dans la maison située au Nord-Est de la ville, un homme vous proposera d'échanger un

Krabby (n°98) contre son Voltorb (n°100). Ceci peut être intéressant, car n'oubliez pas qu'un Pokémon échangé progresse rapidement... Ensuite, rendez-vous dans le restaurant situé à gauche du Centre Pokémon. Là, un homme vous offrira la CS 04 (Force) [43], à condition que vous ayez en votre possession le Plain Badge.



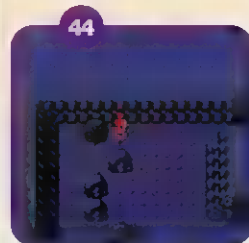
OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Kraboss n°99			Kraboss n°99		
Krabby n°98			Krabby n°98		
Magicarpe n°129			Magicarpe n°129		
		Star n°120			Star n°120
Tentacool n°72			Tentacool n°72		
Tentacruel n°73			Tentacruel n°73		
Kokiyas n°90*			Kokiyas n°90*		
Voltorbe n°100 (par échange)			Voltorbe n°100 (par échange)		

*Se pêche seulement dans le port, au sud de la ville.

B- La Cave Ramoloss

Maintenant que vous possédez la CS 01 et la CS 04, vous pouvez explorer cette cave à côté d'Azalea Town* dans sa totalité. Allez dans le coin Nord-Ouest de la grotte et poussez le bloc de pierre [44] grâce au Pokémon auquel vous avez appris la technique spéciale Force. Nagez ensuite pour atteindre l'échelle sur la petite plate-forme. Au sous-sol, nagez vers la

droite pour récupérer la CT 18, puis allez parler à l'homme qui se trouve sur la plate-forme de gauche [45]. Il va vous offrir un item qui peut faire évoluer certains Pokémon.



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Ramoloss n°79			Ramoloss n°79		
Nosferalto n°42			Nosferalto n°42		
Nosferapti n°41			Nosferapti n°41		
Poisssirène n°118			Poisssirène n°118		
Magicarpe n°129			Magicarpe n°129		
Poisseroy n°119			Poisseroy n°119		
Flagadoss n°80			Flagadoss n°80		

C- Le phare d'Olivine City*

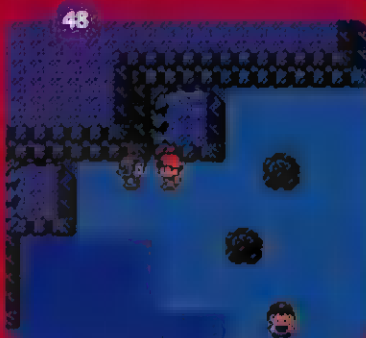
Ce bâtiment se trouve dans le coin Sud-Est de la ville. Il est composé de six étages, et vous y rencontrerez neuf dresseurs. Montez, dans un premier temps, jusqu'au cinquième étage, en utilisant les escaliers pour récupérer la CT 34 et le Bonbon Rare qui s'y trouvent. Puis, revenez au quatrième étage, toujours par l'escalier, et sautez dans le trou situé devant la dresseuse [46]. Vous arrivez alors devant un dresseur du troisième étage. Après la battle, prenez l'Ether à côté de lui, puis remontez au quatrième grâce à l'échelle à proximité. De même, au quatrième, prenez l'échelle à côté de vous pour rejoindre la partie du cinquième étage que vous n'avez pas encore pu explorer. Combattez le dresseur qui s'y trouve, prenez la Pokéball et utilisez



l'échelle pour atteindre le dernier étage de la Tour. Trouvez la Super Potion, puis parlez avec la championne de la ville [47]. Attention, vous devez avoir battu chaque dresseur de ce bâtiment pour qu'elle vous demande cette mission : aller chercher une Potion Secrète à la pharmacie de Cianwood City*. C'est le seul moyen pour que vous puissiez la combattre dans l'Arène et gagner son badge...

Routes 40 et 41

Quittez Olivine City* par l'Ouest, et allez jusqu'à la plage. Si vous vous trouvez à cet endroit un lundi, vous pourrez rencontrer Monica [48]. Elle vous offrira un objet permettant d'améliorer les mouvements de vos Pokémon de type Vol. Dans cette zone, vous trouverez des blocs que certains de vos Pokémon peuvent casser. N'hésitez pas à utiliser cette technique fréquemment, vous pourriez trouver des choses intéressantes. Utilisez ensuite votre technique spéciale Surf pour nager, et foncez tout droit vers le Sud jusqu'aux quatre îles. Vous ne pouvez pas encore explorer cet archipel, il est en effet impossible d'y accéder sans la CT 06... Bref, dirigez-vous vers l'Ouest pour rejoindre Cianwood City*, mais n'hésitez pas à combattre la douzaine de dresseurs qui nagent sur ces routes pour augmenter le niveau de vos Pokémon.



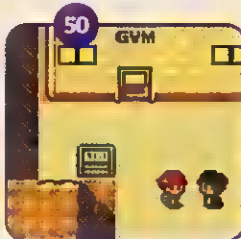
OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Shuckle n°213			Shuckle n°213	
	Krabby n°98			Krabby n°98	
	Kraboss n°99			Kraboss n°99	
		Stari n°120			Stari n°120
	Tentacool n°72			Tentacool n°72	
	Tentacruel n°73			Tentacruel n°73	
	Kokiyas n°90			Kokiyas n°90	
	Magiscarpe n°129			Magiscarpe n°129	

D- Cianwood City*

La maison au Nord du village est habitée par un photographe. Il peut vous faire un cliché du Pokémon de votre choix, mais seulement si vous disposez d'une Gameboy Printer. Dans la petite maison à gauche du Centre Pokémon, un jeune homme vous parlera des dégâts causés par votre rival. Il vous proposera aussi de garder son Pokémon et vous offrira un Berry. Allez ensuite voir la pharmacienne qui



habite la maison la plus au Sud [49]. Elle vous donnera la Potion Secrète demandée par la championne de l'Arène d'Olivine City*. Vous pouvez aussi lui acheter quelques Potions... Faites à présent un tour au Centre Pokémon, avant d'aller défier le champion local. Après avoir gagné le badge Foudre, parlez avec la femme du champion qui se promène devant l'Arène [50]. Elle vous offrira alors la CS 02 (Vol), qui permet d'aller rapidement à n'importe quel endroit visité.



L'ARÈNE DE CLANWOOD CITY



Le champion de cette Arène est le maître des Pokémon de type Combat. Il possède un Colossinge de niveau 27, et un Tartard de niveau 30. Pour le battre, préférez les Pokémon et les attaques de type Vol et Psy. En récompense, vous gagnerez le badge Foudre qui oblige les Pokémon de niveau 70 à vous obéir et qui permet d'utiliser la technique spéciale Vol en dehors des battles. Vous obtiendrez aussi la CT 01, qui est une attaque puissante mais qui ne fait mouche qu'une fois sur deux environ... Attention, pour atteindre le champion, vous devrez avoir appris la CS 04 (Force) à l'un de vos Pokémon, car de gros blocs de pierre barrent le passage. Il faut les pousser astucieusement !



BADGE 6

Olivine City*

Retournez au Phare d'Olivine*, et donnez la Potion Secrète à la championne qui se trouve toujours au dernier étage. Elle va ensuite se rendre dans son Arène ; allez la retrouver. N'oubliez pas d'aller revitaliser vos Pokémon et de faire quelques achats, car elle est particulièrement forte.

L'ARÈNE D'OLIVINE CITY



La championne de cette Arène est maîtresse des Pokémon de type Electrik/Acier. Elle possède deux Magneti de niveau 30 et un Steelix de niveau 35. Pour la battre, préférez donc les Pokémon et les attaques de type Eau et Sol. En récompense, vous obtiendrez le badge Mineral qui augmente les défenses de vos Pokémon, ainsi que la CT 33 qui améliore les chances de faire diminuer les défenses des Pokémon adverses.

BADGE 7

Route 42

Retournez à Ecruteak City*, et prenez la direction de l'Est pour rejoindre la route 42. Sur cette route, vous trouverez trois entrées pour aller dans Mont Mortar*.



Cependant, il n'est pas possible de l'explorer dans sa totalité si vous ne possédez pas la CS 07 qui permet de remonter le courant à la nage. Prenez l'Ultra Ball située à droite de la

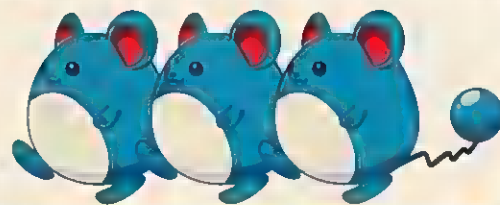


première entrée [54], et explorez un peu cette route en traversant l'eau. Vous trouverez alors trois nouveaux Apricorn* [55] et une Super Potion un peu plus loin. Vous verrez aussi la seconde entrée du Mont. Traversez ensuite l'autre étendue d'eau, et vous rencontrerez trois dresseurs ainsi qu'une bande de hautes herbes.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Ferossinge n°56			Ferossinge n°56		
Wattouat n°179			Wattouat n°179		
Flaaffy n°180			Flaaffy n°180		
		Nosferapti n°41			Nosferapti n°41
Piafabec n°21			Piafabec n°21		
Poissirène n°118			Poissirène n°118		
Poissoroy n°119			Poissoroy n°119		
Magicarpe n°129			Magicarpe n°129		

A- Mahogany Town*

Il n'y a pas grand-chose à faire pour l'instant dans cette ville. L'Arène est fermée, et les magasins n'offrent vraiment rien d'intéressant. Prenez donc la direction du Nord.



Route 43

Il y a deux chemins possibles pour rejoindre le Nord de la route 43 : par les hautes herbes, ou par le lac. Cependant, ne manquez pas la falaise. Vous allez vous faire racketter de 1000 de vos deniers par deux membres de la

bande. Il y a sept dresseurs sur cette route ainsi que de grandes bandes de hautes herbes. N'hésitez pas à les arpenter pour compléter votre collection de Pokémon ! Pour accéder au Lake of Rage, vous avez le choix entre deux passages. Pour vous rendre sur le côté Est du lac, et l'explorer sur la rive Ouest.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Wattouat n°179			Wattouat n°179		
Flaaffy n°180			Flaaffy n°180		
Roucoups n°17			Roucoups n°17		
Mimitoss n°48		Mimitoss n°48	Mimitoss n°48		Mimitoss n°48
		Noarfang n°164			Noarfang n°164
Magicarpe n°129			Magicarpe n°129		
Pitard n°60			Pitard n°60		

B- Lake of Rage*

L'Est du Lac

En arrivant sur le bord Est du lac, surfez pour atteindre le Léviator qui nage sur le bord [56]. Il est rouge ! Vous savez sûrement que le Léviator est normalement bleu ; voilà donc une belle pièce à ajouter à votre collection ! Après le combat, vous récupérerez une Ecaïlle



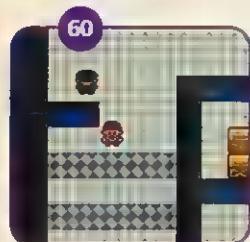
Rouge, et vous verrez sur la rive un étrange personnage [57]. Parlez-lui et acceptez de l'aider dans ses recherches.

L'ouest du Lac

Cette partie est assez fastidieuse et nécessite souvent l'emploi de la technique spéciale Coupe. Il y a de nombreux embranchements, et donc plusieurs directions possibles. Dans la partie Nord-Est de cette zone, vous pourrez trouver la CT 43, et dans la partie centrale, une dose d'Ether Max. Enfin, dans la maison située au Nord-Ouest, un personnage vous offrira la CT 10. Si vous vous trouvez un mercredi dans cette zone, vous rencontrerez un autre personnage à gauche de cette maison. Il vous offrira un item spécial permettant d'améliorer les attaques de vos Pokémon de type Combat.

D- Le repaire de l'équipe des Rocket

L'endroit où se cachent les Rocket est truffé de pièges. Il y a des caméras de surveillance cachées dans les statues [59], et certaines parties du sol déclenchent automatiquement une battle lorsque l'on passe dessus [60]. Au

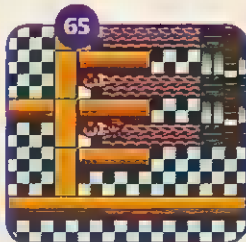


premier étage, trouvez l'ordinateur central pour désactiver les caméras [61]. Puis empruntez l'escalier situé en bas à gauche de la salle, il vous mènera directement au troisième étage. En arrivant, vous allez à nouveau rencontrer Lance : il va revitaliser vos Pokémon. Avancez dans le couloir, et remarquez la porte fermée sur le mur Nord. Combattez le membre de la Rocket face à vous, puis allez jusqu'à l'escalier situé dans le coin Sud-Est de cet étage. Vous arrivez alors au deuxième étage, et vous y retrouvez Lance. Il vous demande de trouver des passwords. Allez dans la salle des ordinateurs au-dessus de vous, et combattez le personnage aux cheveux rouges [62].

Il vous donnera le premier password. Poursuivez dans le coin Sud-Ouest de cette salle, et trouvez le membre de la Rocket qui a le second password [63]. Attention, il faut lui parler, après le combat, pour qu'il vous donne le mot secret ! Ensuite, rejoignez l'échelle dans la partie Nord-Est de la salle. Vous revenez alors au troisième étage de ce bâtiment. Allez dans le coin opposé, et prenez à nouveau l'escalier. De retour au second

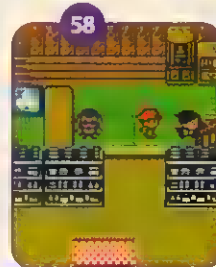


étage, vous verrez un autre escalier juste à côté de celui que vous venez d'emprunter. Utilisez-le pour aller chercher la CT 46, puis revenez. Trouvez la porte fermée et entrez les deux passwords [64]. Après avoir battu le membre de la Rocket qui se trouvait dans cette nouvelle salle, parlez avec le Pokémon caché à côté du bureau. Il va vous donner le code d'accès de la salle du troisième étage ! Rendez-vous donc devant cette porte et entrez le code. Là, deux membres de la Rocket vont vous agresser. Heureusement, le personnage qui vous a aidé à entrer ici va venir vous prêter main forte à nouveau. Après ce combat, vous devrez éliminer les trois Electrode [65] de chaque côté de la machine pour gagner votre CS 06.



C- Mahogany Town* bis

Après avoir rencontré le perso étrange suite au combat contre le Léviator du lac, allez dans la maison centrale de Mahogany Town*. Vous y rencontrez à nouveau l'homme vêtu de noir, qui découvrira un passage secret dans cette boutique [58]. Empruntez ce passage et vous arriverez au repaire caché de la Rocket.



Maintenant que la Rocket est hors d'état de nuire, vous pouvez accéder à l'Arène de la ville. Le champion local est le maître des Pokémon de type Eau et Glace, et il possède un Otaria de niveau 27, un Lamantine de niveau 29, et un Piloswine de niveau 31. Pour le battre, utilisez donc de préférence des Pokémon et des attaques de type Electrik, Feu et Acier. En récompense, vous obtiendrez le badge Glacier autorisant vos Pokémon à utiliser la CS 06 en dehors des battles. Vous pourrez ainsi nager à contre-courant. Vous gagnerez aussi la CT 16, qui est une attaque classique, mais elle diminue la vitesse de vos adversaires.

BADGE 8

A- La Tour de Radio (1)

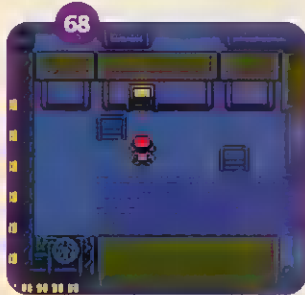
Utilisez votre Pokégear pour écouter la radio. Cet accessoire vous a été offert à la Tour de Radio de Goldenrod City*. Utilisez les flèches haut et bas pour trouver une station, et vous entendrez alors que la Rocket a encore fait des siennes. Allez donc à Goldenrod City* pour régler ce problème. Utilisez la CS 02 (Vol) pour vous déplacer plus rapidement. Une fois sur place, revitalisez vos Pokémon au Centre, puis allez dans la Tour de Radio à l'Ouest de la ville. Montez directement jusqu'au quatrième étage, mais attention, de



nombreux adversaires rôdent. Trouvez le chef de la bande, et réglez-lui son compte [67]. Il vous remettra alors la clef du sous-sol. Quittez ensuite cette Tour pour aller explorer les souterrains de Goldenrod City*.

B- Les souterrains de Goldenrod City*

Allez dans la partie Nord-Ouest de la ville, et entrez dans la petite maison à droite de la Tour métallique [68]. Prenez l'escalier qui s'y trouve pour descendre dans les souterrains. Vous arrivez alors dans une grande salle. Ici,

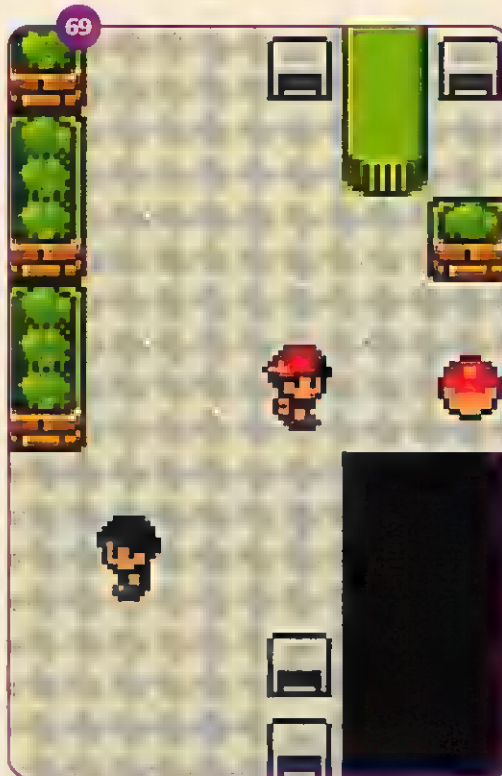


trois vendeurs viennent à tour de rôle vendre des items spéciaux. Ainsi, venez le lundi matin entre 4 et 9 heures, du mardi au dimanche 24 h/24, et le week-end pour glaner quelques

items utiles mais non obligatoires. Il y a également trois dresseurs à combattre, et surtout n'oubliez pas de récupérer la boîte à jetons qui se trouve en bas de la salle [69]. Allez ensuite au bout du petit couloir de droite et utilisez votre clef du sous-sol pour ouvrir la porte.

Derrière celle-ci, vous attend votre rival (voir encadré ci-contre).

Dans le couloir suivant, vous trouverez trois membres de la Rocket, chacun gardant un interrupteur bleu sur le mur [70]. Il y a une combinaison secrète à découvrir pour ouvrir les portes. Parlez-leur pour obtenir des indices. Actionnez seulement l'interrupteur n° 1, et vous pourrez récupérer un Soins

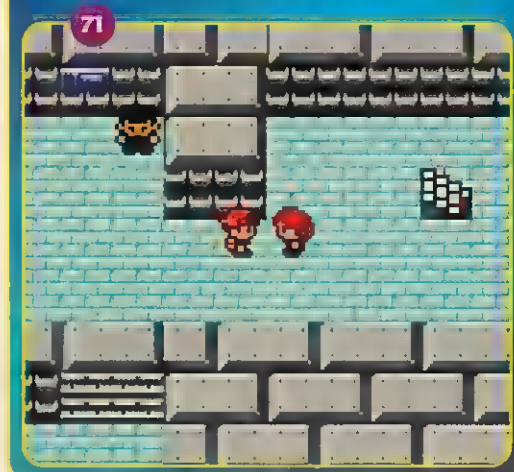


Total... Pour ouvrir la troisième porte, actionnez le n° 3, n° 2 et n° 1. La porte face à l'interrupteur n° 3 s'ouvrira alors. Combattez le dresseur qui se trouve dans cette nouvelle salle, et continuez d'avancer jusqu'à la porte au fond de celle-ci. Dans la pièce suivante, allez jusqu'à l'escalier. En haut, vous trouverez un jeton amulette. Revenez ensuite sur vos

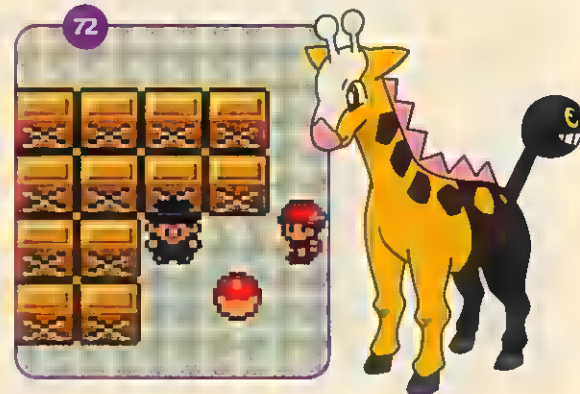


COMBAT CONTRE VOTRE RIVAL (1)

A peine aurez-vous franchi la porte des souterrains que votre rival va une nouvelle fois vous défier. Il possède maintenant une solide équipe de six Pokémon, ayant tous un niveau proche des 30. Remettez-le à sa place [71].

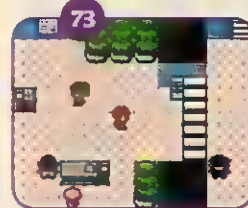


pas et dirigez-vous vers le centre de la salle pour trouver le Directeur de la Tour de Radio [72]. Il vous offrira la Carte d'Accès permettant d'ouvrir la salle du deuxième étage de la Tour. Prenez la CT 35 à côté de lui et retournez à la Tour de Radio.



C- La Tour de Radio (2)

De retour au second étage, vous trouvez la porte fermée [73]. Ouvrez-la puis montez jusqu'au dernier étage. Trouvez le leader de cette escouade de la Rocket et réglez-lui son compte [74]. Le Directeur de la Tour de Radio viendra vous féliciter pour vos exploits et vous offrira, en récompense, le **Rainbow Wing** pour la version Or, ou le **Silver Wing** pour la version Argent. Quittez à présent cette Tour, mais n'hésitez pas à discuter avec les employés que vous croiserez, certains se montreront reconnaissants. Par exemple, celui aux cheveux verts vous donnera la CT 11. Enfin, en passant au rez-de-chaussée, n'hésitez pas à vérifier si l'un de vos Pokémon ne porte pas le numéro ID gagnant, surtout si vous avez accepté le Pokémon de l'homme qui vit à Cianwood City*...



D- Le Casino

Avant de quitter la ville, vous pouvez aller faire un tour au Casino (à condition d'avoir récupéré la boîte à jetons) [75]. Vous pourrez y gagner des prix sympatiques : CT 25, CT 14, CT 38, Abra n° 63, Abo n° 23, Minidraco n° 147.



E- Ecruteak City*

La Tour Brûlée

Cette Tour se trouve au Nord-Ouest d'Ecruteak City*, et les combats y seront nombreux et parfois difficiles. N'oubliez donc pas de faire un passage au Centre Pokémon, mais aussi au magasin. Vous pourrez y acheter des Potions utiles et des Pokéballs.

En entrant, vous retrouvez une vieille connaissance (voir encadré ci-dessous).

COMBAT CONTRE VOTRE RIVAL (4)

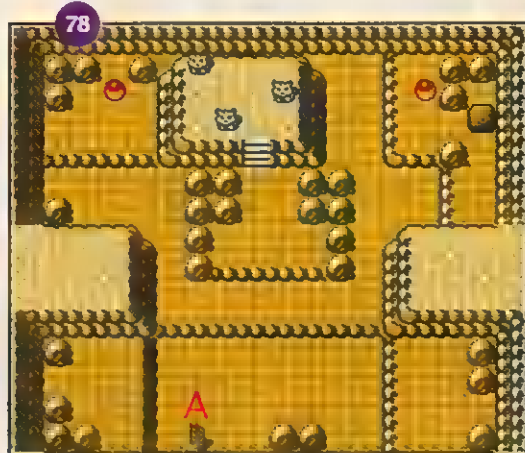
A peine serez-vous entré dans la Tour Brûlée d'Ecruteak City*, que vous allez à nouveau rencontrer votre rival [76]. Ses Pokémon ont naturellement progressé, mais ils restent encore assez faciles à battre.



Cette Tour est composée de deux étages. Il est possible de passer de l'un à l'autre grâce à une échelle, mais aussi en sautant dans les trous situés au rez-de-chaussée [77 et 78]. Cette action sera nécessaire



pour récupérer les quatre items (Potion contre le feu, X Speed, Hp up, CT 20). Mais il faudra aussi posséder la CT 08 pour briser les blocs et la CS 04 (Force) pour en pousser d'autres. Le but de ce niveau est d'approcher les trois statues de Pokémon Légendaires afin de leur redonner vie. Cependant, celles-ci vont s'enfuir, et vous les retrouverez un peu plus tard.



Capturer Ho-Oh (n°250) (Tin Tower)

Faites quelques réserves de Pokéballs puissantes, car vous allez avoir l'occasion d'attraper un Pokémon très rare. Pour entrer dans l'autre Tour de cette ville, passez par la maison au Nord. Traversez les trois salles, puis avancez dans la forêt pour atteindre cette Tour. Si vous n'avez pas le **Rainbow Wing** (ou le **Silver Wing**), l'entrée vous sera refusée. Montez jusqu'au troisième étage en utilisant les escaliers et les petits tremplins. Là, prenez les tremplins qui vont vers la gauche [79], et allez jusqu'à l'escalier. Au quatrième étage, commencez à longer le mur Nord, et arrêtez-vous après deux tremplins pour prendre le passage vers le Sud [80]. Sauter ensuite de deux tremplins vers la gauche, puis de cinq vers le bas, et allez jusqu'à l'escalier situé au Sud de la salle, trois tremplins plus loin. Au cinquième étage, pas de difficulté particulière, allez jusqu'à l'escalier. Au sixième, ne prenez pas le premier téléporteur, utilisez les tremplins pour atteindre la partie Est de la salle [81]. Puis descendez jusqu'au téléporteur situé contre le mur Sud. A partir de maintenant, il n'y aura plus de chemins multiples, vous n'avez plus qu'à prendre successivement les quatre téléporteurs, puis l'escalier pour atteindre le toit de la Tour. Là, vous allez rencontrer l'un des Pokémon Légendaires [82]. C'est votre seule chance de l'attraper, alors n'hésitez pas à faire une sauvegarde avant d'engager le combat. Il vous sera quasiment impossible de l'attraper sans l'endormir ou le paralyser. Prévoyez un Pokémon puissant car Ho-Oh (n°250) est au niveau 40...

Quittez ensuite cette Tour ; vous pouvez explorer les différents étages pour récupérer quelques items (Ultra Ball, Corde Sortie, Bonbon...).

OR

Matin	Journée	Soir
Fantominus n°92	Fantominus n°92	Fantominus n°92
Rattata n°19	Rattata n°19	Rattata n°19
Ho-Oh n°250 (sur le toit)	Ho-Oh n°250 (sur le toit)	Ho-Oh n°250 (sur le toit)

ARGENT

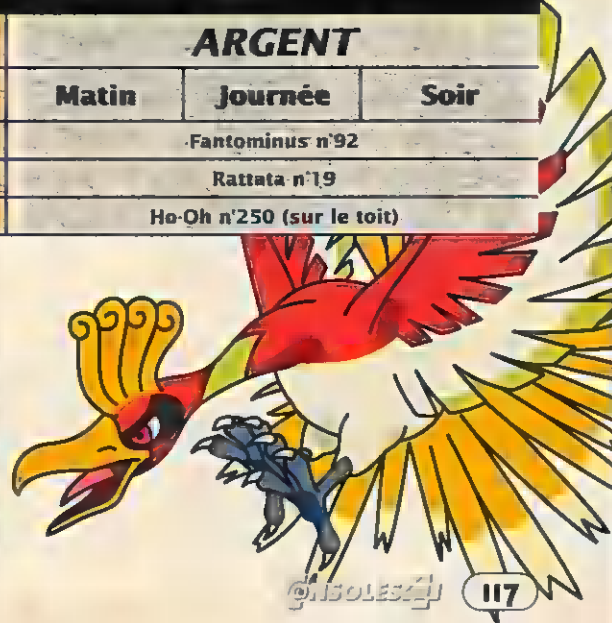
Matin	Journée	Soir
Fantominus n°92	Fantominus n°92	Fantominus n°92
Rattata n°19	Rattata n°19	Rattata n°19
Ho-Oh n°250 (sur le toit)	Ho-Oh n°250 (sur le toit)	Ho-Oh n°250 (sur le toit)

OR

Matin	Journée	Soir
Rattatac n°20	Rattatac n°20	Rattatac n°20
Rattata n°19	Rattata n°19	Rattata n°19
Nosferapti n°41	Nosferapti n°41	Nosferapti n°41
Smogo n°109	Smogo n°109	Smogo n°109
Magmar n°126	Magmar n°126	Magmar n°126

ARGENT

Matin	Journée	Soir
Rattatac n°20	Rattatac n°20	Rattatac n°20
Rattata n°19	Rattata n°19	Rattata n°19
Nosferapti n°41	Nosferapti n°41	Nosferapti n°41
Smogo n°109	Smogo n°109	Smogo n°109
Magmar n°126	Magmar n°126	Magmar n°126

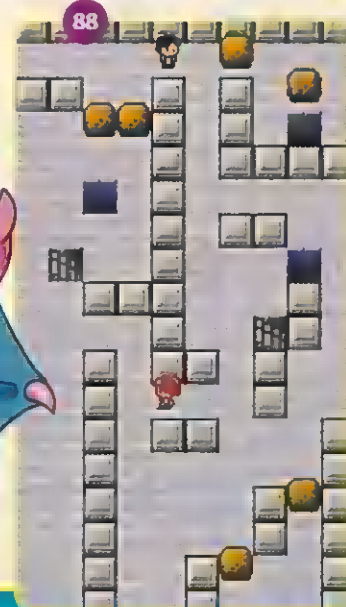


Route 44

Retournez à Mahogany Town, et prenez la direction de l'Est. Sept dresseurs vous attendent sur ce chemin, et vous pourrez

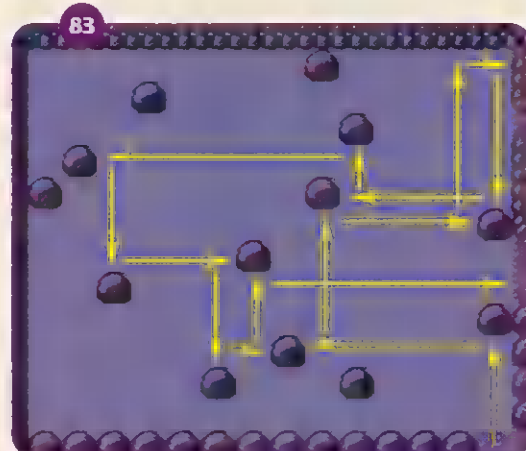
explorer des hautes herbes en traversant le petit lac. Trois items peuvent être récupérés : un Fruit, une Ultra Ball et une Potion. Continuez d'avancer jusqu'à l'entrée de l'Ice Path.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Chetiflor n°69			Chetiflor n°69	
	Excelangue n°108			Excelangue n°108	
	Saquedeneu n°114			Saquedeneu n°114	
	Boustiflor n°70			Boustiflor n°70	
	Magicarpe n°129			Magicarpe n°129	
	Têtarte n°61			Têtarte n°61	
	Plitard n°60			Plitard n°60	



F- Ice Path*

Avancez jusqu'à la grande étendue de glace. Il va falloir ruser pour pouvoir continuer votre chemin : servez-vous des blocs pour stopper vos glissades [83]. Le second

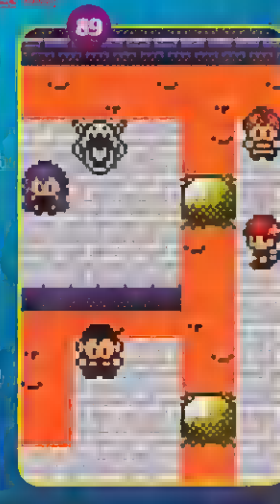


passage gelé est nettement plus simple, et il vous permettra de récupérer la CS 07. Revenez ensuite sur vos pas, et longez le mur Nord jusqu'à ce que vous trouviez une échelle. A l'étage inférieur, vous devez pousser les quatre blocs de pierre dans chacun des trous [84]. Attention à ne pas bloquer les pierres... Descendez ensuite par l'échelle qui se trouve dans le coin Nord-Est de la salle. En bas,

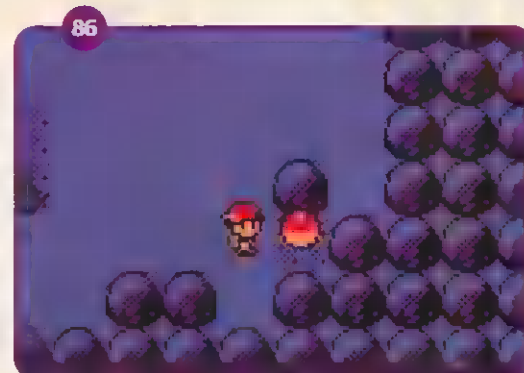


L'ARÈNE DE BLACKTHORN CITY* [87 et 88]

Pour entrer dans cette Arène, vous devez impérativement avoir délivré le Tour de Radio. Le champion local est le maître des Pokémon de type Dragon, et il possède trois Draco de niveau 37, et un Kingdra de niveau 48. Utilisez donc de préférence des Pokémon et des attaques de type Glace et Dragon. Pour le rencontrer, vous devrez bien sûr battre les autres dresseurs, mais il faudra aussi que vous fassiez tomber deux blocs de pierre depuis l'étage supérieur. Sinon, vous ne pourrez atteindre le champion [89]. Lorsque vous aurez gagné, vous n'obtiendrez pas de badge tout de suite. Vous devrez d'abord aller explorer le Dragon's Den.



prenez la Potion dans le coin Nord-Ouest, puis servez-vous des blocs que vous venez de faire tomber pour atteindre la plate-forme au centre de la pièce [85]. Prenez le Soin Total et descendez à nouveau d'un étage. Au troisième sous-sol, cassez le bloc pour récupérer l'item, et allez jusqu'à l'autre échelle. Vous remontez alors d'un étage, mais dans une nouvelle salle. Grimpez sur le terre-plein central, et sautez la barrière pour aller récupérer la CT 44 qui se trouve le long du mur Sud [86]. Remontez ensuite sur le terre-plein pour atteindre l'échelle. L'étage suivant n'est pas très compliqué. Récupérez le Fer dans le coin Sud-Ouest, et utilisez l'échelle qui se trouve un peu plus haut. Vous revenez alors au rez-de-chaussée de cette grotte. Récupérez le Power up, puis partez pour Blackthorn City.



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Nosferalto n°42			Nosferalto n°42	
	Lippoutou n°124			Lippoutou n°124	
	Nosferapti n°41			Nosferapti n°41	

G- Le Dragon's Den*

L'entrée de cette caverne se trouve au Nord du village, au-delà du lac. Utilisez donc la technique spéciale Surf pour vous y rendre. Vous ne pourrez récolter la Dent de Dragon que si vous avez appris la CS 06 (Whirlpool) à l'un de vos Pokémon. Une fois à l'intérieur, contournez la barrière de corail par la gauche, et utilisez la CS 06 pour

franchir le tourbillon. Allez ensuite jusqu'à la plateforme à l'Est de la salle, et récupérez la Dent de Dragon [90]. Le champion de l'Arène de Blackthorn City* va alors vous rejoindre et vous donner le Raging Badge. Celui-ci vous ouvre les portes du tournoi final, et oblige tous vos Pokémon à vous obéir en combat. Vous verrez aussi remettre la CT 24, qui est une attaque puissante destinée aux Pokémon de type Dragon.



H- Mont Mortar*

Les trois entrées du Mont Mortar se trouvent route 42. Ici, vous allez avoir l'occasion de gagner un nouveau Pokémon, aussi veillez à conserver une place libre dans votre équipe. Il y a également une douzaine d'items différents à récupérer (Ether, Corde Sortie, Tm 40, Bonbon Rare, Elixir...), mais si vous voulez rencontrer le dresseur du Dojo de Saffronia* (dans les volets rouge, bleu et jaune), entrez par le passage du milieu et utilisez votre technique

spéciale Flash pour éclairer l'intérieur de la grotte. Ne prenez pas l'échelle devant vous, nagez jusqu'au Nord de la salle en utilisant la CS 07 pour remonter le courant [91]. Prenez ensuite la petite entrée dans le mur

Nord, vous arriverez dans la salle principale du Mont. Cet endroit est immense et compliqué, et vous devez atteindre l'échelle située dans le coin Nord-Ouest. Commencez par longer le mur Sud vers la droite. Traversez l'eau et suivez le mur Est [92]. Traversez deux bassins d'eau, puis marchez vers la gauche jusqu'à ce qu'un mur vous arrête. Sautez la

petite marche de pierre, et continuez d'avancer vers le mur Ouest jusqu'à ce que vous trouviez un nouveau bassin. Nagez en direction du Nord, puis marchez vers le mur Est. Traversez le bassin suivant et continuez d'aller vers le mur Est.

Franchissez ensuite le bassin situé dans le coin Nord-Est [93] de la salle, puis longez le mur Nord jusque dans le coin Nord-Ouest de la salle. Prenez l'échelle pour remonter d'un étage. Là, allez vers la droite jusqu'à apercevoir deux petits escaliers [94]. Prenez celui de gauche et dirigez-vous dans le coin Nord-Ouest de la

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Nosferalto n°42			Nosferalto n°42	
	Nosferapti n°41			Nosferapti n°41	
	Racaillou n°74			Racaillou n°74	
	Gravalanch n°75			Gravalanch n°75	
	Machoc n°66			Machoc n°66	
	Machopeur n°67			Machopeur n°67	
	Rattata n°19			Rattata n°19	
	Rattatac n°20			Rattatac n°20	
	Poissirène n°118			Poissirène n°118	
	Magicarpe n°129			Magicarpe n°129	
	Poissoroy n°119			Poissoroy n°119	

salle. Longez ensuite le mur Ouest jusqu'à ce que vous trouviez une nouvelle échelle. En bas, vous allez rencontrer le dresseur [95]. Combattez-le ; en cas de victoire, vous obtiendrez un nouveau Pokémon : Tyrogue.

Le mois prochain

Nous vous dévoilerons la fin de l'aventure Pokémon Or et Argent dans le prochain numéro de Consoles*. Vous y apprendrez comment remporter le tournoi final, et comment terminer votre collection de Pokémon, avec les secrets des Pokémon inconnus... Un Pokédex complet des cent nouveaux monstres de poche sera là pour vous aider à répertorier vos petits compagnons et pour vous dévoiler leurs aptitudes. En attendant, jouez bien, et surtout n'oubliez pas : attrapez-les tous !

A suivre...



Route 45 et 46

Ces routes se trouvent au Sud de Blackthorn City*, et il n'y a pas grand-chose à découvrir. Vous pourrez quand même y trouver quelques items, ainsi qu'une dizaine de dresseurs pour vous entraîner.

Pour atteindre la route 46, vous devrez traverser la Dark Cave*, qui peut aussi vous mener route 31. N'oubliez pas de pêcher dans le petit lac qui se trouve au Nord-Est de la route 46, vous pourriez y rencontrer des Pokémon intéressants.

* En pêchant route 46

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Racaillou n°74			Racaillou n°74	
	Gravalanch n°75			Gravalanch n°75	
	Rattata n°19			Rattata n°19	
	Piafabec n°21			Piafabec n°21	
	Draco n°148			Draco n°148	
	Minidraco n°147			Minidraco n°147	
	Magicarpe n°129			Magicarpe n°129	

Acheter un jeu, c'est comme traverser hors des clous: on peut se prendre un bulldozer dans la tronche! Alors, pour ne pas vous tromper de choix et vous éviter de finir écrabouillé au milieu de la chaussée, Consoles+ vous offre une sélection des meilleurs jeux, toutes catégories confondues, sur les consoles de votre choix. Merci qui?



ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrerez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture!

BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement: gauches, droites, uppercut... Pan! dans les dents. Chauds les marrons, chaud!

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS!

FOOT ARCADE ISS 2000



- Konami
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion!

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

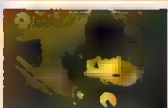
COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Joystick
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument!

DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... fin du fin!

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique!

BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

BASTON TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top! D'la balle!

COURSE DE RALLY COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

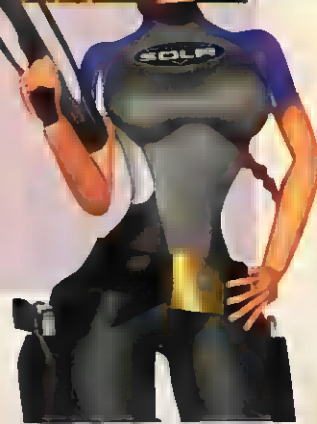
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



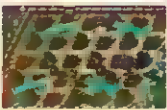
GLISSE TONY HAWK'S PROSKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

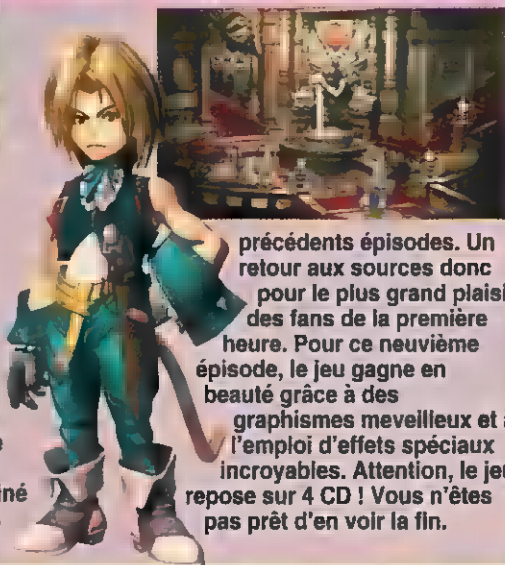
Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

RPG FINAL FANTASY IX



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La suite du jeu d'aventure le plus attendue de l'année sur Playstation est enfin là ! Squaresoft revient à ses premières amours et propose une aventure matinée d'heroic-fantasy. Terminé l'univers futuristes des



précédents épisodes. Un retour aux sources donc pour le plus grand plaisir des fans de la première heure. Pour ce neuvième épisode, le jeu gagne en beauté grâce à des graphismes merveilleux et à l'emploi d'effets spéciaux incroyables. Attention, le jeu repose sur 4 CD ! Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

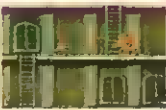
JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

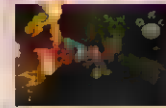
OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

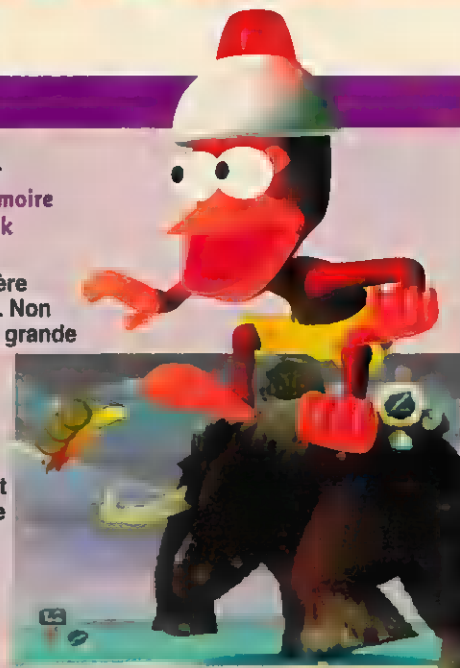
Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue ■ nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

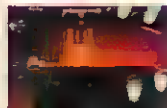
SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

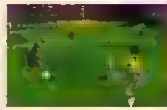
SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La nouvelle mouture de Fifa ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

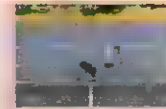
TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égaie les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.



GLISSE SSX



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX, le premier jeu de glisse de la Playstation 2, est une superbe réussite : tracés longs et sinueux, animations parfaites et graphismes en haute résolution. Le top !

BASTON DEAD OR ALIVE 2 **HARDCORE**



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats font rage, et coups spéciaux !! Combos sont de la



partie. Dynasty Warriors 2 est très certainement le jeu qui affiche les graphismes les plus impressionnants du moment sur PS2. L'animation ne ralentit jamais, même quand l'écran est rempli d'ennemis... On en compte parfois plus de 30 à la fois ! Une réussite totale donc.

BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2

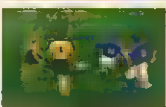


- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, les graphismes sont d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que se soient des hommes ou des femmes, ont tous des coups spéciaux complètement farfelus mais pourtant dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement ! Que demander de plus, hein ?



FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

SHOOT SILENT SCOPE



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Silent Scope vous propose une partie de shoot particulière : tout est vu à travers la lunette d'un fusil. Votre rôle : débarrasser la ville d'une menace terroriste.

COURSE ARCADE RIDGE RACER V



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La série des Ridge Racer s'agrandit ! Dernier né des studios de développement de Namco, Ridge Racer V. Son arrivée en grandes pompes sur Playstation se distingue par des graphismes de très bonne qualité, des animations aussi souples que rapides. Comme toujours dans la série, la prise en main est exceptionnelle. Fortement typée arcade, elle offre des sensations de conduites parfaites et des



dérappages contrôlés pour le moins impressionnants.



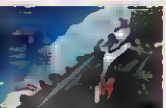
BASKET NBA LIVE 2001



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Electronic Arts, grand spécialiste des jeux de sports, signe avec NBA Live 2001 le meilleur jeu de basket sur console. Rejoignez maintenant, toutes les équipes de la NBA.

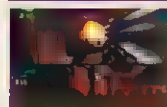
COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur Playstation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

DOOM-LIKE MULTIJOUEUR TIMESPLITTERS



- Eidos
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Oubliez le mode Solo, complètement raté. Intéressez-vous plutôt au mode Multijoueur qui est le meilleur actuellement sur cette console : viril et sanglant !

COURSE DE FORMULE 1 FI RACING CHAMPIONSHIP



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ubi Soft règne outrageusement sur le monde de la simulation de formule 1. Dernier en date : FI Racing Championship. Le monde de la F1 vous est désormais ouvert.

PLATES-FORMES 3D RAYMAN REVOLUTION



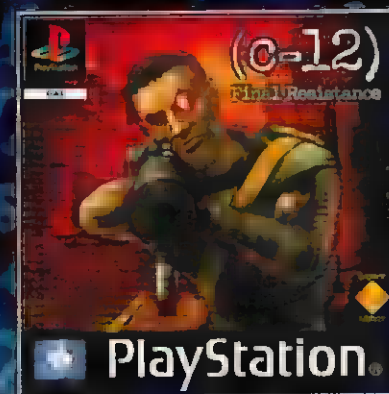
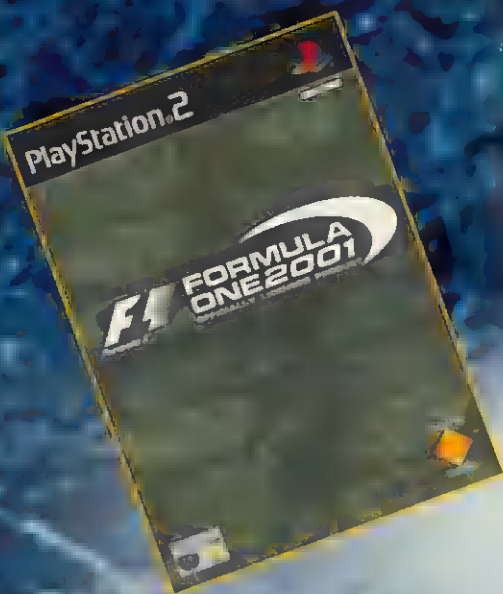
- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Avec plus de 9 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, Rayman est une véritable révolution. C'est d'ailleurs le nom de ce nouvel épisode sur Playstation 2. Si le principe du jeu reste le même - il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes en 3D -, les niveaux ont considérablement évolué par rapport aux versions précédentes. Un monde ouvert, à l'image d'un Mario 64, qui laisse libre court à votre imagination. La difficulté, progressive, fait que l'on avance sans problème dans le jeu. Une magnifique réussite à mettre au crédit d'Ubi Soft.



STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT.....



• NOUVEAU CONCEPTS

• NOUVEAUX SERVICES

• NOUVEAUX MAGASINS

04 STRATAGAMES MANOSQUE

Tél. 04 92 87 84 20

05 STRATAGAMES BRIANCON

Tél. 04 92 20 39 43

06 STRATAGAMES CAGNES / MER

Tél. 04 93 22 55 21

06 STRATAGAMES NICE

Tél. 04 93 92 73

06 STRATAGAMES NICE

Tél. 04 93 71 55 71

06 STRATAGAMES GRASSE

Tél. 04 93 40 88 16

10 STRATAGAMES TROYES

Tél. 03 25 73 67 29

13 STRATAGAMES MARSEILLE ■ AVENUES

Tél. 04 91 34 45 00

13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE

Tél. 04 91 78 96 75

13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME

Tél. 04 91 31 04 62

13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES

Tél. 04 91 40 32 43

NEW

13 STRATAGAMES MARSEILLE ST BARNABE

Tél. 04 91 85 22

13 STRATAGAMES PORT DE BOUC

Tél. 04 42 06 30 92

13 STRATAGAMES GARDANNE

Tél. 04 42 65 82 85

13 STRATAGAMES CHATEAURENARD

Tél. 04 90 02 18

13 STRATAGAMES CHATEAUNEUF LES MARTIGUES

Tél. 04 42 40 47 33

13 STRATAGAMES MARTIGUES

Tél. 04 42 40 47 55

13 STRATAGAMES LA CIOTAT

Tél. 04 42 98 02 88

13 STRATAGAMES MARIGNANNE

Tél. 04 42 09 07 47

30 STRATAGAMES BAGNOLS

Tél. 04 66 39 15 70

30 STRATAGAMES LES ANGLES

Tél. 04 32 70 00 11

34 STRATAGAMES LUNEL

Tél. 04 67 91 00 15

42 STRATAGAMES FEURS

Tél. 04 77 26 54 38

42 STRATAGAMES ROANNE

Tél. 04 77 70 03 48

■ STRATAGAMES TOULON GRAND VAR

Tél. 04 94 01 75 ■

83 STRATAGAMES STE MAXIME

Tél. 04 94 43 95 98

83 STRATAGAMES SIX FOURS

Tél. 04 94 88 63 62

NEW

NEW

■ STRATAGAMES SOLLIES PONT

Tél. 04 98 01 00 13

83 STRATAGAMES HYERES CHAMPION

Tél. 04 94 35 83 48

■ STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR

Tél. 04 94 38 81 16

■ STRATAGAMES ST RAPHAEL

Tél. 04 94 83 74 23

84 STRATAGAMES PERTUIS

Tél. 04 90 09 74 04

84 STRATAGAMES CAVAILLON

Tél. 04 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES

BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer est une simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

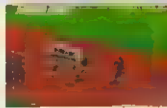
DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

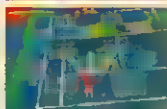
ATHLÉTISME INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

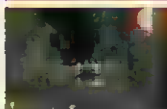
TENNIS MARIO TENNIS



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder !

SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa : toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !



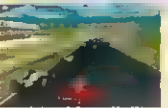
COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

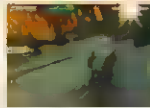
ACTION JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

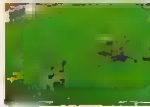
GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, un-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-KAZOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense.



Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !

FINAL FANTASY IX

A GAGNER:



CONCOURS



35 packs de 2 figurines collectors

Djidane / Bibi ou Grenat / Adelbert

Chaque pack contient 2 figurines (environ 9 cm). Pour 4 ans et +

15 jeux
Final Fantasy IX

10 posters géants collectors

Edition limitée (environ 1m x 1m40)

**Joue
et gagne
au
08.36.68.11.41***

* 08 36 68 : 221 F/min

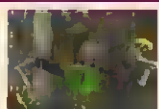


EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Bandai, SquareSoft et Consoles+ organisent un concours du 23/03/01 au 24/04/01. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08 36 68 11 41*. Les gagnants seront déterminés d'après les 60 meilleurs scores. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Tailbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Final Fantasy IX, 43 rue du colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 13

SQUARESOFT



GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. A la vôtre ! Buuuurp !



RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 propose plusieurs sortes de courses, toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ mais d'autres sont à découvrir au III de la partie. Chauffe, Marcel, chauffe !

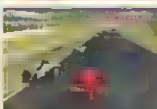
AVENTURE GRANDIA II



- Ubi Soft
- 1 joueur
- VM

Grandia II est un jeu d'aventure passionnant. Différentes quêtes sont proposées à travers des décors tout en 3D d'une grande beauté. Un must dans le genre.

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide !

JEU EN RÉSEAU QUAKE III ARENA



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel !

PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom ; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme !

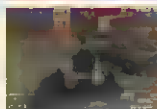
SPORT VIRTUA TENNIS



- Sega
- 4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature !

SIMULATION MSR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante ? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !

ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Ecco revient sur Dreamcast. Un univers aquatique merveilleux épaulé par des graphismes somptueux. Le top !

BOXE READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux ! Animations souples et humour répondent présents. Décapant !

AVENTURE EN RÉSEAU PHANTASY STAR ONLINE



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le premier jeu d'aventure en ligne sur console est une réussite totale. Faites équipe avec les joueurs du monde entier ! Whaou !

GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

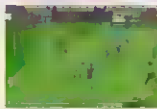
EXPLORATION TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud !

SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

SIMULATION JET SET RADIO



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale.


AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique : jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi !

TIPS

A cartoon rabbit with large orange ears and a red bow around its neck is swimming underwater. It has a surprised expression. The background is a deep blue-green with bubbles, coral, and some sea anemones. Two large, white, oval-shaped objects are floating on the left.

Me amis, encore une rubrique de codes tout chauds! Mais c'est la dernière fois que je signe cette rubrique. Ça va me faire bizarre de ne plus vous adresser mon petit message tous les mois... Ces sept ans à m'occuper des tips à Consoles+ m'ont permis de prendre contact avec certains d'entre vous. Vos lettres, vos appels au secours ou ceux dans lesquels vous me révéliez vos secrets (la hot-line! Snif...), nos discussions, vos compliments sur C+... tout cela me manquera... Mais il est temps de me consacrer pleinement à mon métier de chroniqueur (ou peut-être vais-je devenir conducteur de bulldozer!)... Le désormais célèbre Kael de TFI m'a succèdera au trône de maître des clefs secrètes des meilleurs softs. Je suis sûr que vous allez vite l'adopter: ce mec est un mythe en or!

Bon, voilà! Avant de partir, un grand merci à tous ceux qui me lisent depuis le début (sept ans), et merci à tous les autres (éditeurs, staff, etc.) même si ça n'a pas été toujours facile... Rassurez-vous, je continuerai à écrire dans C+ aussi longtemps que possible. D'ailleurs, j'espère avoir un jour des cheveux blancs, et pouvoir à mon tour m'exclamer: "Voilà! C'est ça la presse, coco!"

XXI^e siècle AILL.

Switchos le chanmaille

PLAYSTATION 2

RAYMAN 2: REVOLUTION

C'est la révolution sur PS2! Remodelé spécialement pour la bête noire de Sony, ce jeu initialement axé plates-formes a pris un tournant très aventure,

avec de nombreux dialogues et des mondes reliés les un aux autres. Le jeu est toujours aussi enchanteur et coloré.

POUR AVOIR DES MINI-JEUX

Depuis le menu principal de la page d'accueil, allez dans les Options, choisissez Langue, puis Voix et placez-vous sur RAYMANIAN.



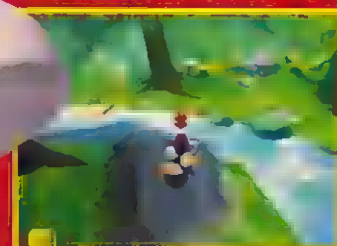
Une fois placé sur RAYMANIAN effectuez le code



Si c'est réussi les mini-jeux à deux apparaîtront.



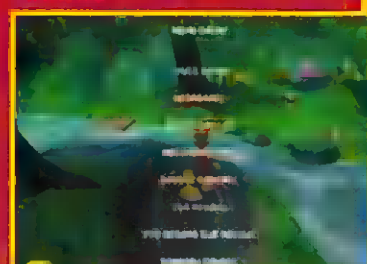
sont assez funs!



C'est ici que le code s'effectue



Magique! Toutes les triches sont apparues!



Et voilà, vous êtes prêt à finir le jeu en une seule partie.

POUR AVOIR DES NOMS AU MINI-JEU DE FOOTBALL

Enclenchez d'abord le code pour avoir les mini-jeux, lors de la partie maintenez: L1 + R1 puis tapez: L2, R2, L2, R2, L2, R2.

PLAYSTATION 2

X-SQUAD

On tire dans tous les sens et on contrôle un militaire du tout dernier cri. X-Squad, c'est pas pour les tarlouzes. Pas vrai Niiico ? Un des premiers jeux d'action de la PS2, assez classique, mais plutôt correct. Pourtant, les niveaux sont

un peu trop grands et l'action légèrement répétitive. Vu la beauté graphique du jeu, vous devez être un certain nombre à le posséder. Il était donc logique que je vous délivre quelques codes plutôt chanmailles !

Note : tous ces codes s'effectuent sur la page principale. C'est réussi, un son retentira. Ces codes vous permettront de commencer la partie avec certains avantages.

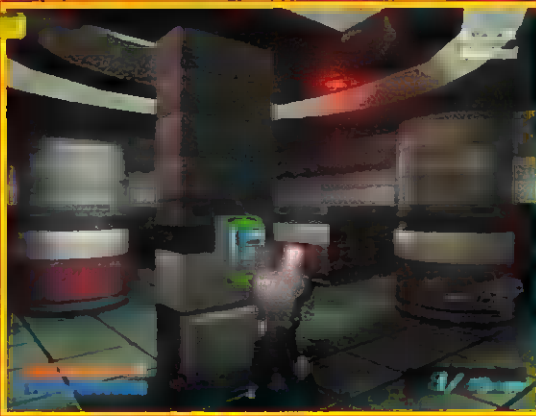


C'est ici qu'il faudra entrer les codes

POUR AVOIR LE GRADE DE "PRIVATE"

Carré, Rond, Triangle

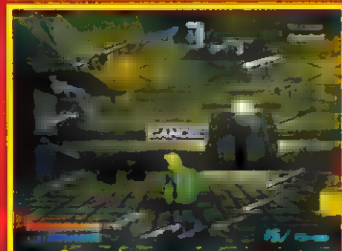
Ces astuces vous donnent divers avantages suivant le grade, ici des munitions infinies pour le 45 ainsi qu'une protection balistique illimitée



POUR AVOIR LE GRADE DE MASTER OF X-SQUAD

Quatre fois Rond, Triangle, quatre fois Carré

Evidemment, ce dernier code donne accès à tous les avantages. Preuve !



PLAYSTATION 2

SMUGGLER'S RUN

Devenir contrebandier, c'est le rêve de certains, et c'est ce que propose Smuggler's Run. Une course de buggy à travers la lande en bravant les forces de l'ordre.

J'avais eu l'occasion de partir à Windsor pour voir le jeu présenté par l'équipe de Rockstar, des souvenirs qu'il est bon de se remémorer.

Note : tous ces codes s'effectuent pendant la Pause. C'est réussi, un son se fait entendre

POUR ETRE INVISIBLE

R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2

POUR AVOIR UNE VOITURE REBONDISSANTE

L1, R1, L1, L2, R2, R2

POUR RALENTIR LE TEMPS

R2, L2, L1, R1, Gauche, Gauche, Gauche

POUR ACCELERER LE TEMPS

R1, L1, L2, R2, Droite, Droite, Droite



SMUGGLER'S RUN

DREAMCAST

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

NBA HOOPS

NBA Hoops, c'est tout simplement la suite de NBA Jam. Avec en guest star Shaquille O'Neal (c'est lui qu'on

voit sur la jaquette). Le soft se déroule bien sûr tout en 3D, et les ingrédients qui avaient fait le succès

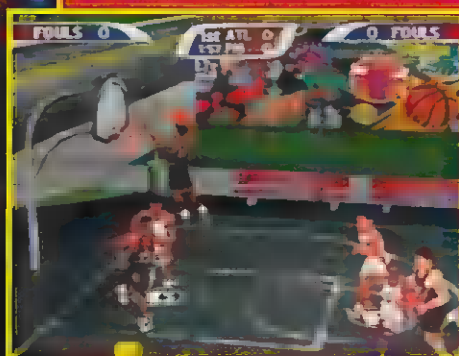
de la saga sont toujours là: turbo, super dunk et passe-laser. Bref, un petit jeu arcade bien marrant.

Comme d'habitude, quelques codes sont disponibles, et ils fonctionnent pour les trois versions.

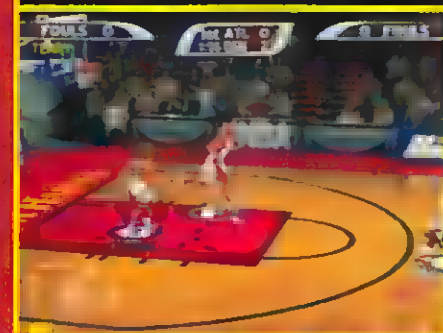


POUR AVOIR UN TERRAIN DANS LA RUE
3-2-0 Gauche

POUR AVOIR DES GROSSES TÊTES
3-0-0 Droite



Jam = the street / Le basket
l'état sauvage.



C'est Philippe Bouvard qui va être content.

Note: tous ces codes s'effectuent sur l'écran "Tonight's Matchup". La série de chiffres indique le nombre de pressions à effectuer. Par exemple 3-2-1 Haut: faudra appuyer trois fois sur le turbo, deux fois sur Δ et une fois sur la passe. Voici les correspondances des trois machines: PS, PS2, Dreamcast.

PS, PS2

- 1: Carré
- 2: Triangle
- 3: Rond

Dreamcast

- 1: X
- 2: A
- 3: B

POUR AVOIR LE TURBO

- INFINI
- 3-1-2 Haut

POUR AVOIR UN TERRAIN

- LA PLAGE
- 0-2-3 Gauche



POUR AVOIR LA TENUE DE L'ÉQUIPE QUI REÇÓIT
0-1-4 Droite

POUR AVOIR LA TENUE DE L'ÉQUIPE VISITEUSE
0-2-4 Droite

POUR AVOIR UNE BALLE ABA
1-1-1 Droite

POUR AVOIR LE GRANNY SHOTS
1-2-1 Gauche

POUR AFFICHER LE POURCENTAGE DES TIRS
0-1-1 Bas

POUR AVOIR DES PETITES TÊTES
3-3-0 Gauche

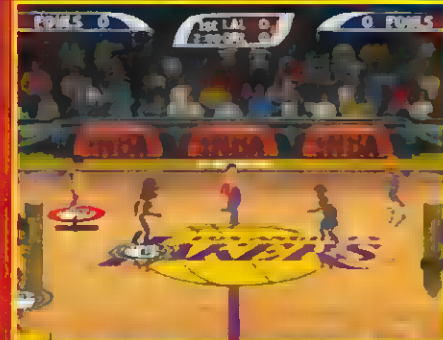
POUR AVOIR DES JOUEURS NAINS
5-4-3 Gauche

POUR AFFICHER LES HOTSPOT
1-1-6 Bas

PAS DE GOALTENDING
4-4-4 Gauche

PAS DE FAUTES
2-2-2 Droite

PAS DE HOTSPOT
3-0-1 Haut



Petits mais costauds!



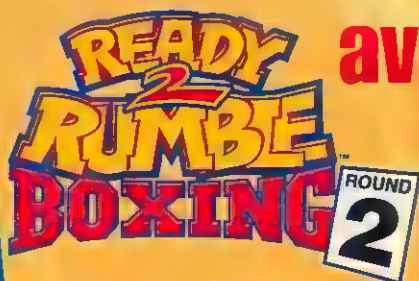
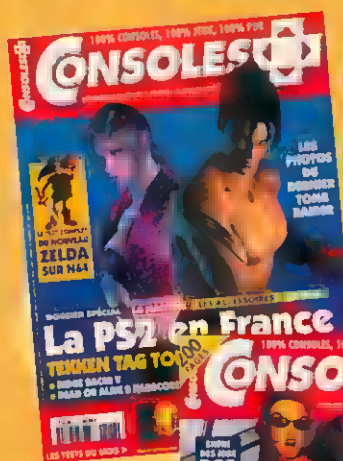
ça marche, le résultat apparaît au-dessus des symboles.



Ah... la plage! Vivement cet été!

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

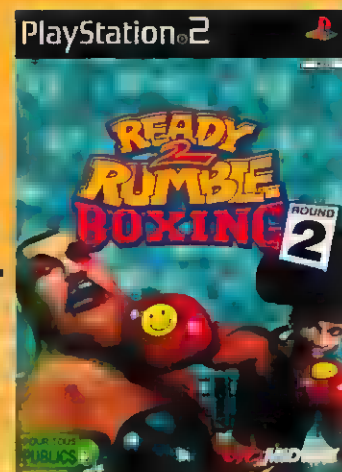
Recevez avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399^F

Pour vous :
569^F seulement

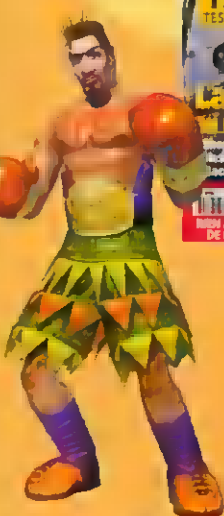
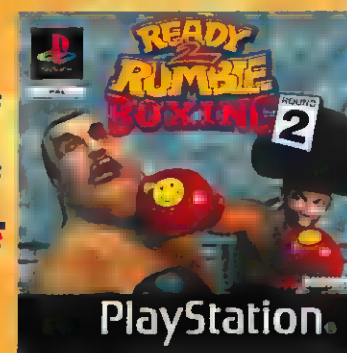


**ECONOMISEZ
DE 200^F À 250^F !**

12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299^F

Pour vous :
519^F seulement



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569^F au lieu de 819^F soit 250^F d'économie.

111A

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^F au lieu de 719^F soit 200^F d'économie.

111B

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

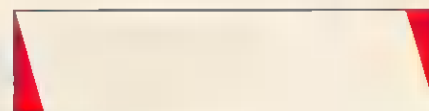
Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :



Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre

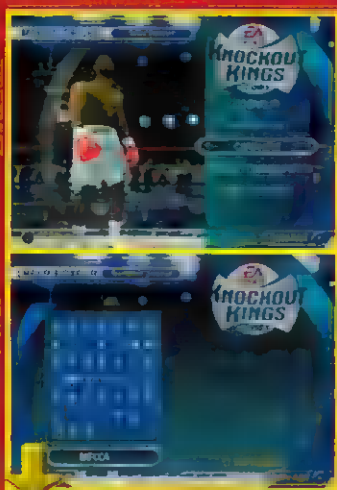
PLAYSTATION PLAYSTATION 2

KO KINGS 2Ki

Le nouveau volet de KO Kings va vous mettre la patate, c'est le cas de le dire! Cette simulation de boxe ravira tous les amateurs de bourrage de face.

Les codes qui suivent vont

débloquer des boxeurs secrets. Sur PS2, on aura droit uniquement à de vrais boxeurs, en revanche, sur Playstation, la fantaisie est au goût du jour: clown, bulldog, etc. C'est le délire!



Tous ces codes s'inscrivent en mode Carrière en lieu et place du nom du boxeur.

POUR JOUER AVEC ASHY KNUCKS

PS2: inscrivez MECCA
PS: inscrivez KNUCKS



Knucks en action!

POUR JOUER AVEC BARRY SANDERS

PS: inscrivez SANDERS
PS2: inscrivez MRBARRY

POUR JOUER AVEC JASON GIAMBI

PS2: inscrivez JGIAMBI
PS: inscrivez GIAMBI

POUR JOUER AVEC JUNIOR SEAU

PS2: inscrivez JRSEAU
PS: inscrivez SEAU

POUR JOUER AVEC OWEN NOLAN

PS2: inscrivez OWNOLAN
PS: inscrivez NOLAN

POUR JOUER AVEC STEVE FRANCIS

PS2: inscrivez STEVEF
PS: inscrivez FRANCIS

Note: les codes qui suivent ne fonctionnent que sur PS2

POUR JOUER AVEC BERNARDO OSUNA

Inscrivez OSUNA

POUR JOUER AVEC CHARLES HATCHER

Inscrivez HATCHER

POUR JOUER AVEC CHUCK ZITO

Inscrivez ZITO

POUR JOUER AVEC DAVID BOSTICE

Inscrivez BOSTICE

POUR JOUER AVEC DAVID DEFIAGBN

Inscrivez DEFIAGBN

POUR JOUER AVEC MUHAMMAD ALI

Inscrivez SBATISTE

POUR JOUER AVEC DAVID DEMARTIN

Inscrivez DEMART

POUR JOUER AVEC JOE MESS

Inscrivez BAILEY

POUR JOUER AVEC JOHN BOTTI

Inscrivez JBOTTI

POUR JOUER AVEC RAY AUSTIN

Inscrivez AUSTIN

DREAMCAST

TOMB RAIDER 5

La prochaine héroïne d'Eidos détronera-t-elle la pulpeuse Lara? L'avenir nous le dira... Quoi qu'il en soit, les passionnés qui ont joué à tous les Tomb Raider s'accordent à dire que la qualité des épisodes va en régressant. Il

va donc être temps que les développeurs se ressaisissent un peu... En attendant, les amoureux de mademoiselle Croft sur Dreamcast vont pouvoir se détendre les nerfs avec ces quelques codes...

POUR AVOIR UN MENU SECRET EN PAGE PRINCIPALE

Pendant le jeu, entrez dans l'écran d'inventaire et placez-vous sur le Timex. Maintenez alors **R** enfoncé jusqu'à ce que les secrets affichent 36/36. Puis quittez le jeu pour revenir à la page principale. Le nouveau menu est apparu.

L + R, puis pressez Haut. Maintenez **R** pression jusqu'au chargement du niveau.

POUR ALLER À LA BASE RUSSE DIRECTEMENT

A partir de la page principale du jeu placez-vous sur Nouvelle partie puis pressez et maintenez **L + R** puis pressez Bas.

POUR ALLER À ROME DIRECTEMENT

A partir de la page principale du jeu, placez-vous sur Nouvelle partie puis pressez **R** maintenez

POUR ALLER À BLACK ISLE

A partir de la page principale du jeu, placez-vous sur Nouvelle partie puis pressez et maintenez **L + R** puis pressez Gauche.



POUR JOUER AVEC TREVOR NELSON

Inscrivez NELSON

POUR JOUER AVEC UN CLOWN

Inscrivez CLOWN

Note: les codes qui suivent ne fonctionnent que sur PS

POUR JOUER AVEC UN CYCLOPE

Inscrivez EYE

POUR JOUER AVEC UN BÉBÉ

Inscrivez BABY

POUR JOUER AVEC UN GORILLE

Inscrivez GORE

POUR JOUER AVEC UN BULLDOG

Inscrivez BULLDOG

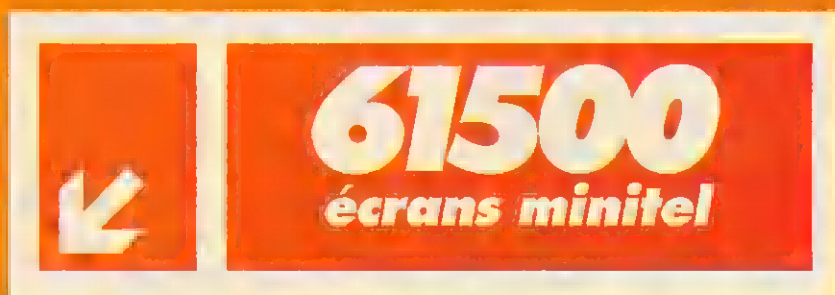
DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES



3615 ASTU
3615 SOLU

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

**PARTICULIERS,
PROFESSIONNELS
DU JEU VIDEO !**

Vendez

**VOS jeux, consoles et
accessoires :**



Playstation



Dreamcast



Nintendo 64



Gameboy



Playstation 2



PC/CD-Rom

Estimation et Paiement Immédiat

**COMPACTS
BOUTIQUE**

39-37 avenue d'Alsace 49135 Paris
☎ 01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

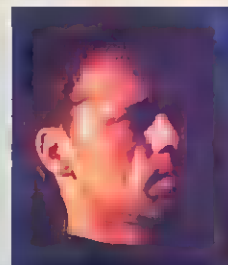
ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

Interview

Patrick Verhelst

Tu habites à combien de kilomètre de Tours? Pas beaucoup, puisque j'y habite! C'est sans doute ce que pourrait répondre Patrick Verhelst, responsable principal du magasin "La console magique" de Tours. Une interview détendue et instructive.



Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour tous les lecteurs de Consoles+ ?

Patrick Verhelst : Je m'appelle Patrick Verhelst et j'ai la quarantaine. J'ai d'abord travaillé dans la fripe, j'ai été ensuite antiquaire. Je suis venu dans le domaine du jeu vidéo il y a huit ans, alors qu'il y avait encore peu de boutiques sur le marché. En liaison avec ma passion pour le jeu, j'ai racheté la moitié d'une société croulante à l'époque. J'ai appliqué mes propres méthodes et ça a immédiatement bien démarré. Nous avons ouvert notre boutique de Tours, puis au bout d'un an, une deuxième au Mans, puis une troisième à Angers. En raison de notre grand succès de l'époque, nous avons eu tendance à nous mettre moins de pression et à accumuler les erreurs. J'ai donc dû revendre les deux magasins du Mans et d'Angers. A présent, notre rêve, c'est d'aller au Japon et de devenir fournisseur officiel de oldies et d'objets difficiles à trouver.

Consoles+ : Présentez-nous la société "La console magique".

Patrick Verhelst : "La console magique" de Tours, au 69 rue Colbert, existe depuis six ans. Tous les employés de La console magique sont des jeunes passionnés de jeux vidéo. L'atmosphère est particulièrement conviviale dans le magasin. Nous sommes très professionnels au niveau du service envers la

clientèle. Les jeux vidéo et leur système de vente se sont beaucoup banalisés, et nous nous faisons un point d'honneur à fidéliser le client en proposant un vrai suivi et des solutions à toutes les demandes. Nous sommes particulièrement réactifs dans le domaine de l'import. Nous touchons une clientèle spécialisée en Touraine et au niveau national grâce à la vente par correspondance. Nous avons maintenant une vraie clientèle spécialisée, et notamment sur les RPG. Nous aimons particulièrement entretenir un contact direct et franc avec nos clients. Nous voulons toucher les gamers, fans de vrai jeu et connaisseurs avant tout. Ces clients sont déçus par la tournure du marché, à savoir l'uniformisation des produits et la vente à tout prix. Nous sommes dans une période de marasme dans le jeu vidéo, où les vrais joueurs n'hésitent pas à ressortir la Nec, la Neo-Geo ou la Super Famicom pour retrouver la magie du jeu. Pour répondre aux demandes grandissantes, nous avons repris l'entreprise Game Sun. À partir de cette association, nous avons monté NEL, à savoir Nippon Entertainment Limited. Accompagné d'un très important site Internet qui sera mis en fonction au mois d'avril. Nous pourrions ainsi travailler avec les revendeurs et avec les particuliers grâce à la VPC. Nous serons approvisionnés mensuellement en

nouveautés et oldies du japon. Les lecteurs intéressés peuvent prendre contact avec nous pour toute information supplémentaire.

Consoles+ : Possédez-vous un plus par rapport à votre concurrence directe ?

Patrick Verhelst : Nous possédons un choix proprement monstrueux et surtout dans le domaine de l'import. Tous nos différents rayons possèdent de très nombreux produits que nous envient les boutiques d'import parisiennes.

Consoles+ : Quels sont vos produits phares ?

Patrick Verhelst : Incontestablement, les jeux SFC, Saturn et Nec. Notre grande fierté est d'avoir su proposer un choix conséquent et surtout constant sur ces supports. L'arrivée de NEL nous permettra de proposer un panel encore plus large afin de satisfaire pleinement les gamers. L'import est souvent associé chez nous aux RPG et nous mettons un point d'honneur à les proposer au maximum. Nous avons vendu autant de FF9 en jap ou en US qu'en version officielle ! Nous vendons également beaucoup de figurines.

Consoles+ : D'après vous, vers quelle tendance va le marché du jeu vidéo ?

Patrick Verhelst : Le marché du jeu s'est banalisé, la Playstation ne vend plus de jeux et la Dreamcast va disparaître malgré la grande qualité des softs. Nous n'avons jamais descendu la Playstation 2 car nous n'y avons jamais vraiment cru. Reste que nous en avons étonnement beaucoup vendu, malgré des softs un peu médiocres, et avec très peu de retours en boutique ! Depuis ce week-end, j'ai joué à Onimusha et la qualité de ce soft m'a ouvert les yeux sur les vraies capacités de la PS2, et ça promet ! J'ai joué à GT3 et c'est spectaculaire. Le principal problème de cette console tient dans sa difficulté de programmation qui ne laisse que très peu de marge aux petits développeurs. La créativité est alors réduite. Les possesseurs de Playstation 2 sont tout de même, pour le moment, un peu tristes !

Consoles+ : Dans la nouvelle génération de consoles, voyez-vous un grand gagnant ?

Patrick Verhelst : Nintendo prépare quelque chose de très grand. Ils ont tenu compte des erreurs passées pour le développement de la Game Cube. Peu d'informations circulent et c'est une bonne chose,

le savoir-faire de Nintendo dans le domaine du gameplay va faire une grande différence. C'est une console qui devrait réjouir les gamers et faire un carton mondial ! J'aime beaucoup Microsoft, mais je reste méfiant à l'égard des consoles américaines. L'avantage de la Xbox est incontestablement les coûts de développement réduits. De plus, les développeurs PC courent vers cette plate-forme pour enfin faire du profit. À l'inverse de la PS2, les petits développeurs vont pouvoir éditer des jeux plus librement et avec moins de contraintes liées à la créativité.

Consoles+ : Quels sont, d'après vous, les jeux les plus attendus ?

Patrick Verhelst : Gran Turismo 3 qui touche tous les types de public et qui est particulièrement attendu. Les ventes de PS2 vont exploser. Sonic Adventure 2 sur Dreamcast. Le grand public n'attend pas vraiment les jeux Game Cube, la demande pour Nintendo est encore une fois du côté des gamers. La Xbox est attendue par tout le monde, il va y avoir pléthore de jeu et c'est bon pour les joueurs.

Consoles+ : Voyez-vous une innovation majeure arriver dans le monde du jeu vidéo dans les mois à venir ?

Patrick Verhelst : Il faut se méfier des innovations technologiques et des annonces des grands développeurs. Souvenez-vous des annonces à propos de l'Emotion Engine de Sony. Nous sommes très terre à terre, nous voulons voir pour y croire ! Le plus important est que les développeurs nous fassent de nouveau rêver avec des produits innovants et spectaculaires. Les nouvelles consoles vont faire du bien au marché : la concurrence est bonne pour les joueurs. Les développeurs de jeu vont devoir rivaliser d'ingéniosité et trouver de nouveaux concepts forts.

Consoles+ : Quelles sont les perspectives à court et à long terme pour la société La console magique ?

Patrick Verhelst : Nous allons donner une part prépondérante au NEL pour répondre aux fortes demandes en import concernant les produits rares. Mais attention, cela ne veut pas dire que nous allons délaisser le magasin. Nous continuerons à nous en occuper avec ce qui nous caractérise. Ce qui est important pour nous, c'est ce qui se passe dans le magasin et non pas ce qui est annoncé sur la pub.

Propos recueillis par Toxic

POWER GAMES

31 rue Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

REPRISE DE VOS JEUX CASH

IMPORTS JAPON-USA

SYSTEME D'ECHANGE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

REPARATIONS-MODIFICATIONS

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU

PSone™
790F



PlayStation 2



QUANTITES LIMITEES.

2990F



UNREAL PS2



SHADOW OF MEMORIES PS2



Z.O.E. - DEMO MGS 2 PS2



GT 3 PS2



WINNING ELEVEN 5 PS2



NO WINGS 2001 PS2



EVERGRACE PS2



FORMULA 1 2001 PS2



SUMMONER PS2



QUAKE 3 PS2



C-12 VF



FORMULA 1 2001 VF



POINT BLANK 3 VF



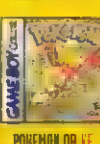
FEAR EFFECT 2 VF



DIGIMON VF



GAMEBOY COLOR



PONEMON OR VF



PONEMON ARGENT VF



CONSOLE GAMEBOY



BANJO 2 N64 VF

CONSOLE



MEMORY 4 MIO DC



ADAPTEUR JOY PSX DC



VGA BOX DC



SHINES OF ETERNIA VF



SAKURA WARS 3 JAP



STAR LANCER VF



HALF-LIFE USA



STUPID INVADERS VF

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL : 40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPPL.)			

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE :
Je joins impérativement mon règlement de F par :
J'ACHÈTE BANCAIRE : J'ACHÈTE LETTRE J'ACHÈTE BLEUE N° (.....) KAPERS (.....)
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

FREE SHOP

Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux
Playstation™- Dreamcast™- Game Boy™

GAGNEZ UNE

**DES PRIX
CANON !**

PS One™

HOME INFO



Des téléchargement GRATUITS...

B.P. 207
52006 CHAUMONT Cedex

tél. 03 25 31 47 28

Visitez notre forum...

Des promos...

www.ominfo.com

VENTE/ACHAT **D'Neuf Okaz** **VOTRE SITE**

WWW.CDNEUFOKAZ.COM

**JEUX VIDEO, DVD, MUSIQUE, K7 VIDEO
FIGURINES, NEUFS ET OCCASIONS**

PAIEMENT SECURISE. NOUVEAUTES, ASTUCES, NEWS

SUR LE WEB

**LA CONSOLE^R
MAGIQUE**

SUPPORTS

NEC	SUPER FAMICOM	NEOGEO CART
PS ONE	AMIBOY COLOR	NEOGEO CD
PS 2	CAJUN	NEOGEO POCKET
FAMICOM	DREAMCAST	WONDERSWAN

NEWS

EITHEA JAP (PS ONE)
GRAN TURISMO 3 JAP (PS2)
SHADOW HEARTS JAP (PS2)
BIOHAZARD NIGHTMARE RETURN JAP (PS2)
SAKURA WARS 3 JAP (DREAM)

Important arrivage du Japon tous supports

LA CONSOLE MAGIQUE
69, RUE COLBERT
37000 TOURS

Tél. 02 47 05 35 77 FAX 02 47 05 34 44
E-MAIL : la-console-magique@libertysurf.fr

Accessoires

SOUNDSTATION 2

Playstation/Playstation 2

La PS2 bénéficie d'un son de meilleure qualité, et les fabricants d'enceintes l'ont bien compris. Voici de nouveaux modèles d'enceintes qui copient astucieusement le design particulier de la PS2. Le but de cet accessoire est d'obtenir un son de meilleure qualité par rapport à celui de la télé, sans investir dans un ensemble onéreux. Reprenant la couleur noire et la façade striée, le pack Soundstation 2 est composé d'un caisson de basses actif (on peut donc régler le volume séparément) et de deux satellites. Avec un système de branchement bien étudié, il sera possible de connecter ces enceintes à beaucoup de sources audio différentes, et pas seulement celles de la PS2. Un lecteur DVD, un Discman, une PSone, un lecteur MP3, et aussi

des ordinateurs, etc. Une belle initiative, donc, mais qui nous a un peu déçu en terme de qualité de son. Le son dégagé est un peu plat et sans grande profondeur. Mais cet ensemble reste un bon investissement pour ceux qui ne veulent pas englober une fortune dans un vrai système home-cinema.

Par Logic 3, environ 600 F.



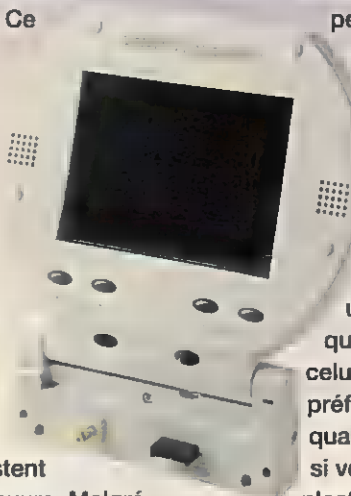
XL SCREENMATE

PSone

La folie des écrans pour la PSone continue. Le mois dernier, nous en avons déjà testé deux. Ce mois-ci, c'est Thrustmaster qui lance son modèle haut de gamme. Doté d'un énorme écran TFT de 5 pouces (environ 12,5 cm), l'XL Screenmate nous a étonné par sa finesse. Les couleurs restent nickel et sans bavure. Malgré l'absence d'un réglage de contraste, cet accessoire nous a montré un affichage de qualité.

De plus, l'objet est fixé solidement à la console grâce à des vis. En fait, le seul point noir de cet accessoire est le son, un peu nasillard. Mais ceci est dû à la taille minuscule des haut-parleurs, chose inévitable pour un écran de cette petite taille. Au final, même si ce modèle coûte un peu plus cher que les autres, c'est celui que nous avons préféré, de par sa qualité d'image. Alors, si votre porte-monnaie n'est pas trop serré, n'hésitez pas, c'est celui-là qu'il vous faut.

Par Thrustmaster, environ 1300 F.

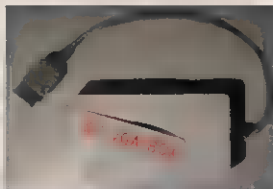


DC VGA BOX

Dreamcast

Ce nouveau modèle de VGA Box propose quelques innovations

bien pensées. Avec cet objet, vous pourrez jouer à la DC sur un moniteur d'ordinateur, et profiter ainsi d'une image plus fine. Ce modèle propose une connectique vous permettant de le laisser branché



simultanément et en permanence à la DC et à l'ordinateur. Plus besoin de choisir entre l'ordinateur ou la DC à chaque fois, avec tous les tracas de fils à rebrancher que cela implique. Par contre, les sorties en RCA et en S-Video ont disparu. Par ITC, environ 230 F.

TOTAL CONTROL PLUS

Dreamcast

Avec le Total Control Plus, on peut connecter à la DC un

pad PS et un clavier PC. De cette façon, les habitués du pad PS pourront, par exemple, retrouver leurs marques sur DC. Ce modèle intègre aussi un slot pour y



brancher une VM, chose bien pratique pour sauvegarder. Le résultat de l'ensemble est plutôt convaincant. Le Total Control Plus ravira tous ceux qui détestent l'énorme manette de la DC, ou qui ne veulent pas investir dans un clavier DC. Par ITC, environ 240 F.

GRAPHIK KIT

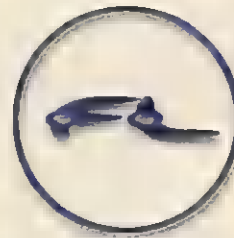
Gameboy Color/Dreamcast/PSone

On connaissait déjà ces autocollants taillés pour décorer sa PS. Aujourd'hui, la gamme s'est étoffée, et propose maintenant des modèles pour DC, GBC, et même PSone! Le principe reste le même: des autocollants amovibles prédécoupés selon le design de chaque console que l'on colle sur les machines pour leur donner un peu de personnalité. Le soin apporté est impressionnant, et la matière plastique utilisée semble très



résistante. De plus, le découpage respecte scrupuleusement les reliefs de chaque carcasse. Bien sûr, il faudra se montrer minutieux pour appliquer correctement les autocollants. Le fabricant a également passé des accords avec certains éditeurs de jeu, lui permettant, de proposer des modèles Crash Bandicoot et Spyro.

Par Promo Video, 39 à 49 F pour les modèles Gameboy Color; 65 F pour le modèle PSone; 69 F pour le modèle Dreamcast.



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

FL GAMES

BP 30

91390 Morsang sur Orge



DREAMCAST :

Câble de liaison	
NeoGeo POCKET-DreamCast	299 frs
DC Gun	299 frs
Cartes Mémoires	
1mo/2mo/4mo	99/149/199 frs
Nexus 2mo/4mo/6mo	
avec câble I	199/249/349 frs
Modem 56K avec navigateur	299 frs
Galettes de remplacement	79 frs
Carte mémoire vibrante 4Mo	249 frs
DC Pistol	249 frs
Coque console translucide	179 frs
Coque VMS translucide	99 frs
Câble S-Video	79 frs
Rollong manette	39 frs
Gun sans fil	349 frs

PLAYSTATION / PS One / PS2

Quadrupleur manette PS2	249 frs
Câble S-Video PS1/PS2	79 frs
Câble RGB PS1/PS2	39 frs
PS Hacker / Puce + câble RGB	79 frs
Falcon Light Gun + pointeur laser I	299 frs
Adaptateur Allume-Cigare PS One	149 frs
Memory Card 120 Blocks PS1	149 frs
Link Câble PS1	39 frs
Rollong manette	39 frs

GAME BOY / NEO POCKET :

GB X Changer + cartouche vierge	899 frs
GB Batterie rechargeable	99 frs
Câble GB Multi link	59 frs
GB Radio	99 frs
Cable link NeoGeo pocket	249 frs
Ecran de recharge NGPC	59 frs



Puce PS2 : 10L



Vga Box PS2 : 449 frs



Ecran NGPC : 59frs



Padet Linker avec cartouche vierge de 32Mo : 899frs



Câble Link DC : 349frs



Tapis de Bureau PSX : 249frs



Dreamface 129frs
DC Cool Fan 199frs



Blaze Pro Arcade Stick DC : 259frs



Câble S-Video PS2 : 79 frs

Livraison sous 24h/48h

Pour toutes questions, n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Passer commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom	Téléphone
Adresse	
Code Postal, Ville	

Adapt. Clavier/souris PC pour DreamCast Tel.



Tapis de Bureau DC/PSX : 349frs



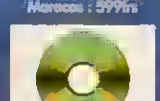
Mini Pad PSOne : 99frs



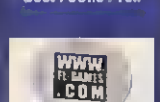
DC Vga Box avec BackUp : 219 frs



Manette : 599frs



Boet PSOne : Tel.



Ecran PSOne Grand Format : 1199frs



Bloc Alimentation DC Auto-voltage 199frs



Canne à pêche DreamCast 249frs

Tel : 01.60.16.42.32

Fax : 01.60.16.19.77

Ouvert du Lundi au Samedi de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

+30Fr de frais de port
Option contre remboursement +40Fr

Paris, porte de Versailles. Lundi 14 h 35. Il fallait s'y attendre, il y a déjà la queue devant le salon de l'agriculture.



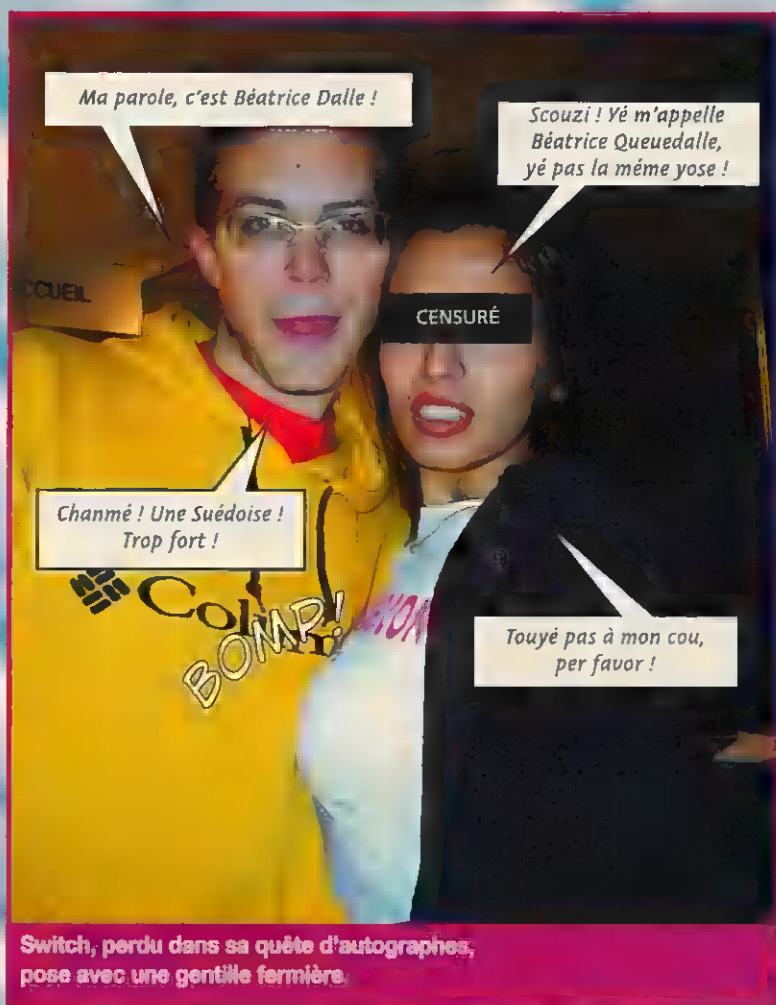
Après plusieurs heures d'attente, notre équipe pénètre enfin dans le salon. Switch est le premier en action.



F ièvre aphteuse, ESB, poulet à la dioxine, riz transgénique, légumes parfumés aux boues d'épuration, poissons aux métaux lourds... Consoles+ a fait le déplacement au salon de l'agriculture, pour vérifier si la filière agroalimentaire se porte aussi mal qu'on le raconte à la télé...

3/4 d'heure d'explications et de dessins auront suffi à faire comprendre à la jeune femme de poser avec Switch.





Gia, quant à elle, découvre une petite robe d'été pour arroser ses géraniums en toute quiétude.



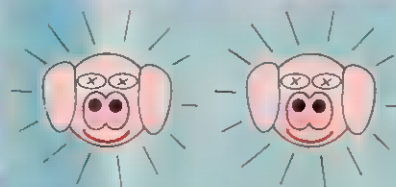
Nilco a rejoint Toxic dans un autre coin du salon. Il vient de retrouver une amie d'enfance.



Alors que la journée tire à sa fin, un incident vient entacher cette belle journée de fin d'hiver.



Switch, un peu perturbé par toutes les belles plantes du salon, perd pied petit à petit.



Les Parisiens le savent bien, chaque année, le salon de l'agriculture coïncide avec celui de la vidéo X. Après vérification, il semblerait que nos testeurs se soient, par erreur, rendus au mauvais salon. Ben quoi, ça arrive à tout le monde, non ? L'erreur est humaine, mince alors ! Ça vous est jamais arrivé de sonner à la mauvaise porte, hein ? Eh ben, nous ça nous arrive chaque année, à la même période... durant le salon de l'agriculture !





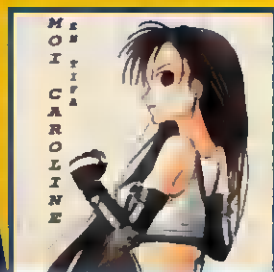
WHAT'S ZAAAAAAAT?

Q Bud's la menace en a assez de se prendre des têtes à ISS sur Playstation. Il se pose également des questions: "1/ Pourriez-vous tout d'abord me renseigner au sujet de l'épilepsie. Les jeux vidéo peuvent-ils en être la cause? Pourquoi et dans quel cas? 2/ Pour Noël, ma copine m'a offert une Playstation 2. Est-ce une bonne console ou aurait-elle mieux fait de prendre une Dreamcast? 3/ Mon frère et mon beauf n'arrêtent pas de m'exploser à ISS sur Playstation 2. N'auriez-vous pas une astuce pour marquer des buts plus facilement? J'en ai assez de me prendre 7-0 à chaque match."

R Salut kéké. 1/ C'est une vieille histoire que la presse grand public s'est empressée de récupérer pour faire croire à tout le monde (spécialement aux kékés) que les jeux vidéo étaient dangereux pour la santé! Il est vrai que les jeux vidéo peuvent déclencher chez certaines personnes prédisposées (photo-sensibles) des crises d'épilepsie... Mais cela peut leur arriver devant certaines émissions de télévision (comme au Japon avec un épisode des Pokémon qui a envoyé plusieurs dizaines d'enfants à l'hôpital) ou au volant sur des routes ensoleillées bordées de platanes (là, c'est encore plus dangereux). Ce qui déclenche ces crises d'épilepsie particulière, c'est l'alternance rapide de flashes de lumière et d'obscurité, un peu comme la lumière d'un stroboscope ou les rayons du soleil qui passent à travers les barreaux d'une grille. Donc, si tu es sujet à des crises d'épilepsie de type photosensible, je te déconseille fortement de jouer au volant de ton bulldozer à des shoot'em up, derrière une grille quand il fait soleil avec un stroboscope braqué dans les yeux. 2/ Ta copine est pétée de thunes! Un conseil, garde-la longtemps. Fais la vaisselle tous les soirs, étends le linge, passe l'aspirateur, apporte-lui le petit-déjeuner au lit, mais mets-lui une grosse

VAINQUEUSE DU MOIS

Ça arrive rarement – trop rarement d'ailleurs –, mais le vainqueur du mois est une "vainqueuse"! En effet, en ce beau mois d'avril, c'est la délicieuse Caroline Hirbec, une jeune fille qui habite La-Chaussée-St-Victor, qui gagne l'abonnement gratos à Consoles+. On peut dire une chose: le printemps débute sur les chapeaux de roue cette année. Ben quoi? un peu de poésie, ça n'a jamais fait de mal à personne! Surtout dans un magazine de jeux vidéo, non?



Vous l'aurez certainement remarqué, chaque année, le salon de l'agriculture tombe exactement au même moment qu'un autre salon: celui de la vidéo X. Reconnaissons que ces deux manifestations exposent à peu près le même genre de bulldozers siliconés (quoique...). Et on y va pour regarder, surtout pas pour toucher, c'est interdit! Seule différence – et de taille –, entre ces deux expos, l'odeur et les visiteurs (encore que...). Casquette et Gitane mais d'un côté, survêtement Lacoste blanc et Marlboro light de l'autre. Franchement, ça vaut pas le salon des vioques de chez moi ça. A cette époque, tout était si différent...

Bomboy, XXSmall



claque de ma part: elle est folle ou quoi elle? Elle t'offre une console à 3000 balles, alors qu'il n'y a qu'un jeu et demi d'intéressant sur cette console! Ah j'te jure, les filles! 3/ J'ai une solution: arrête les jeux de foot! Ou alors, gave ton frère et ton beauf de Bud avant de commencer une partie. S'ils voient deux ballons sur le terrain, c'est bon signe, tu progresses.

JULIO CESAR

Q Julio m'envoie ses questions: "D'après le Consoles+ du mois de février dernier, Nintendo aurait l'intention de racheter Sega. Dans ce cas, verra-t-on Mario, Zelda, Pokémon et compagnie sur Dreamcast?"

R Salut kéké. Il ne s'agissait que d'une rumeur, apparemment non fondée. Ce qui est certain, c'est que Sega arrête la fabrication de Dreamcast. La console continuera à se vendre histoire de vider les stocks. Ensuite, Sega se concentrera uniquement sur la production de jeux. Ils sont très forts de ce côté-là. On ne verra pas de Mario, de Zelda ou de Pokémon sur Dreamcast donc, mais à l'inverse, on verra des jeux Sega sur la nouvelle console de Nintendo. Il fallait prendre le problème à l'envers...

LA MÈRE D'OKU

Q Sébastien Daussin, un lecteur très sympa, se pose des questions. Les voici: "1/ Metroid est-il toujours prévu sur la Nintendo Game Cube? Si oui, sera-t-il disponible à la sortie de la console? 2/ Le mot du mois de février ne serait-il pas "slip" par hasard?"

R Salut kéké. 1/ La nouvelle est toute fraîche. Metroid est toujours en cours de développement... cependant, il ne sortira pas sous la forme attendue: il s'agira d'un jeu avec vue subjective, à la Doom. On s'attendait à un jeu en 3D comme sur Super Nintendo,

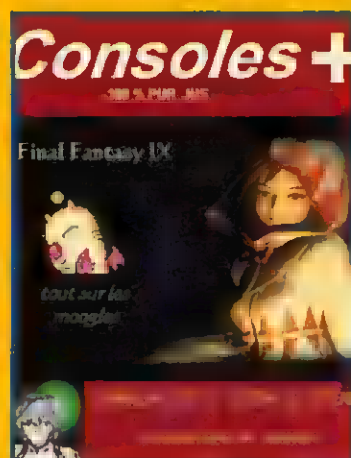
CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX

avec des décors magnifiques, ou encore à un jeu à la Mario 64 sur Nintendo 64, tout en 3D avec le perso vu de dos... mais non! Il va falloir s'y faire! 2/ Oui, en effet, en février, il fallait trouver le mot "slip", et en mars, le mot "room manager". Bien vu, ou bien lu, devrais-je dire.

TOP CHRONO

Q Chrono, cyberlecteur chronog421@caramail.com me demande: "1/ Je vais paraître profane, mais c'est quoi un émulateur? 2/ Malgré l'arrêt de la production de la Dreamcast, dois-je quand même m'acheter cette console? 3/ Que dois-je m'acheter pour jouer aux titres américains ou japonais?"

R Salut kéké. 1/ Alors, on va reprendre depuis le début... disons, les années 80. A cette époque, Playstation n'existait pas. On jouait sur des micro ordinateurs (ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Oric Atmos, Alice...) ou bien sur des consoles de jeu (CBS Colecovision, Atari 2600, Mattel Intellivision). Dans ce temps-là, tout était à inventer: les jeux de sport, les jeux d'aventure, les jeux d'action, les shoot'em up... D'après certains, dont je fais partie, les jeux vidéo ont produit ce qui se fait de mieux durant ces années-là. De nos jours, avec la puissance des ordinateurs ou des consoles, les jeux ont simplement évolué graphiquement, les genres nouveaux sont en effet très rares. Profitant de la vitesse des processeurs, certains petits malins ont décidé de reproduire sur leurs machines actuelles les jeux des âges farouches à l'aide de programmes qu'on appelle émulateurs! On trouve par exemple sur PC ou sur Mac des émulateurs Amstrad, Nes, Snes, Commodore 64... Eh oui! avec ton Athlon cadencé à 1 GHz et ta



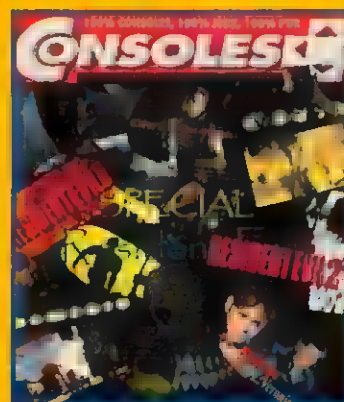
UNE CYBER LECTRICE. BISOUS.



UN LECTEUR QUI PORTE DES CHAUSSURES À 10 000 BALLES LA PAIRE!



APPELEZ-LE MAITRE. MAITRE VERGEZE! ARF! ARF! ARF!



UN INCONNU A ENVOYÉ CE DESSIN: VOUS Y COMPRENEZ QUELQUE CHOSE VOUS? MOI PAS!



ERIK MOREAU, COMME MOREAU VACHES? ARF!



PAS BESOIN DE FAIRE DE LECHE POUR PASSER DANS CONSOLES+.



PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace revient à un ami de Belgique. Le dessin de Guido de Oliveira est hyper bien fichu. Non seulement son inspiration Star Wars est évidente, mais l'idée générale est particulièrement bien réalisée. Voilà pourquoi

notre ami recevra, une fois, le prochain numéro dédié avec des moules frites par toute l'équipe. Bien vu l'artiste!

carte graphique 3D 32 Mo, tu peux jouer à des jeux en 8 couleurs. C'est pas beau le progrès? Si tu veux, va faire un tour sur ce site: www.vg-network.com tu y trouveras des tonnes d'émulateurs et plein de renseignements mis à jour quotidiennement. 2/ Oui! L'arrêt de la fabrication de cette console ne signifie pas que la production de jeux va être stoppée net. Sega annonce la sortie d'une centaine de titres pour Dreamcast d'ici la fin de l'année, dont les très attendus House of the Dead 3, Crazy Taxi 2 et Virtua Fighter 4. 3/ Pour profiter des jeux d'import américain ou japonais, il faut au choix acheter une Action Replay Dreamcast ou bien te faire installer une puce dans ta console. Comme sur Playstation.

PHENIX ARIZONA

Q Phenix jean.fifi@club-internet.fr m'écrit: "Y a une question que je me pose depuis longtemps, alors je me suis dit 'Nom d'un slip, faut que je me renseigne'. Alors voilà: 1/ Est-ce que Medal of Honor est sorti en Allemagne? Comme c'est un jeu où l'on bute des Allemands, je me suis dit qu'il avait peut-être eu des problèmes lors de sa sortie. 2/ Quels sont les jeux qui ne sont jamais sortis en France parce qu'ils étaient trop violents (du genre Thrill Kill)? 3/ Est-ce qu'il y a des jeux fabriqués en France?"

R Salut kéké. 1/ Je n'ai pas entendu parler d'un quelconque problème avec la sortie de Medal of Honor en Allemagne, même si l'on passe son temps à canarder les Allemands dans ce jeu. 2/ Difficile de te répondre. Je sais par exemple que le jeu Mortyr sur PC n'a jamais été distribué en France. Non pas à cause de sa violence, mais parce que l'on voyait trop souvent à l'écran des soldats allemands, justement, et des croix gammées. C'est d'autant plus étonnant que Wolfenstein 3D, sorti en 1993, n'a jamais rencontré ce genre de censure et qu'il présentait exactement les mêmes scènes. Faut pas chercher à comprendre. Ce que je peux te dire, c'est que les éditeurs eux-mêmes se fixent des interdictions. Nintendo, par exemple, refuse qu'on sorte un jeu où l'on puisse déceler le moindre signe d'appartenance religieuse. Pas de seins à l'air non plus, encore moins de bout de fesses. 3/ Oui, il y en a pas mal, et plus que tu ne le crois. Infogrames, Kalisto, Titus et Ubi Soft...

SERGEANT GARCIA

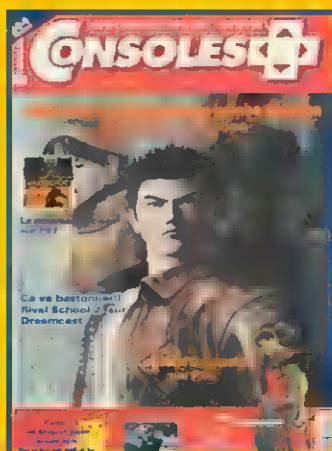
Q Philippe Garcia a appris, comme tout le monde, l'arrêt de la fabrication de la Dreamcast. Voici les questions qu'il se pose: "1/ Que va devenir Sega? Vont-ils se concentrer



AH ÇA, POUR UN GRAND DESSIN, C'EST UN GRAND DESSIN! 1 M 97 MINIMUM.



HEP LES ENFANTS, EN RANG DEUX VARDEU. ARF!



UN HABITANT SUISSE... C'EST LUI QUI PEREIRA L'ADDITION!



C'EST EN FARGIANT QU'ON DEVIENT FARGERON. MOUAIS...

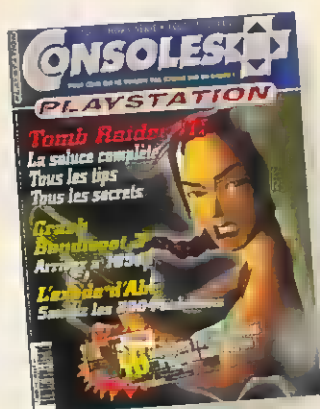
N'oubliez pas

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur en petite tenue. Autre chose: ne peux pas publier les dessins trop grands, parce qu'après c'est trop pas possible de les reproduire;
 - que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail; attention, à l'adresse: nicolas.gavet@emapfrance.com
- Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niico (un ami des SR) est chargé, entre deux roudillons, de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
 - que vous désirez que passe vos adresses e-mail ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niico.

HORS SÉRIE N°13

Tout Zelda en 95 pages !

Pokémon Snap • Perfect Dark
• Donkey Kong Country (GB)



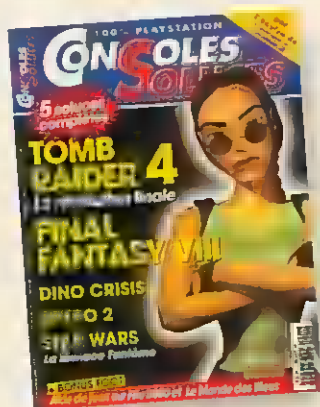
HORS SÉRIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • DRIVER
- MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL • X-FILES
- JADE COCOON



CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



NUMÉRO 100

- POKÉMON : 46 PAGES DE SOLUCES



ATTENTION !
LES HORS-SÉRIE
N 5 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 100 / 451100	50 F	x	
Total			

☐ Joint mon règlement de : _____ F
 à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____
 Date d'expiration de ma carte : _____ (* port inclus)

Nom Prénom
 Adresse

 Code Postal Ville
 Date de Naissance (facultatif)
 Signature : _____

uniquement sur le jeu ? Si oui, sur quelle(s) plate-forme(s) ? 2/ Que va devenir Shenmue 2 ? Sera-t-il abandonné ? 3/ Les jeux Half-Life et Commando 2 sont-ils prévus sur Dreamcast ? 4/ Question à propos de la Playstation 2. Quand sortiront Gran Turismo 3 et Metal Gear Solid 2 en France ? 5/ Quel RPG choisir entre Final Fantasy IX (PS), Grandia 2 (DC) et Phantasy Star Online (DC) ?".

R Salut kéké. 1/ Sega, même s'il arrête la fabrication de sa console Dreamcast ne va pas pour autant mettre la clé sous la porte. Non seulement la Dreamcast devrait renaître sous les traits d'une carte PCI pour PC (eh oui, on jouera désormais aux jeux Dreamcast sur PC), mais aussi, paraît-il, sous la forme d'un lecteur DVD ! Sega va donc se focaliser essentiellement sur la fabrication de jeux, et ce, sur la plupart des consoles : Gameboy Advance, Nintendo Game Cube, X-Box, Playstation 2... et bien évidemment Dreamcast. On connaît la maîtrise de Sega dans l'élaboration de jeux... voilà qui ne va certainement pas faire plaisir à certains éditeurs. Nous, on s'en fiche complètement : on va avoir plein de bons jeux Sega sur nos consoles ! 2/ Shenmue ■ est toujours en développement. et sa sortie est prévue en octobre prochain au Japon sur Dreamcast bien sûr. 3/ Oui. Half-Life et Commando 2 sont bien prévus sur Dreamcast. Tous deux sont attendus pour le mois de mai. 4/ Gran Turismo 3 est attendu pour le mois prochain. Metal Gear Solid 2 pour la fin de l'année, voire le début de l'année 2002. 5/ Difficile de te répondre. Final Fantasy IX et Grandia sont tous les deux des jeux de rôles classiques. Classiques dans le sens où les combats se font au tour à tour. Phantasy Star Online est un jeu de rôles/action, comme Zelda. On se déplace librement lors des combats. De plus, le jeu en ligne offre des sensations uniques et inédites à ce jour sur une console de jeu. Moi je te conseillerai plutôt ce jeu, mais c'est un avis personnel. Encore un conseil, si tu choisis d'acheter Phantasy Star Online, je te recommande de te munir d'un clavier pour communiquer

plus facilement avec tes partenaires et élaborer ainsi de meilleures stratégies.

GROS PRAVOUT

Q Benoît Aubert, alias Prout, me demande : "1/ La Dreamcast est-elle vraiment morte ? 2/ Je n'ai qu'une seule console et c'est une Nintendo 64. Les jeux N64 sortiront-ils encore après la sortie de la Nintendo Game Cube ? 3/ Peut-on encore acheter des manettes N64 neuves ? 4/ La Wonderswan Color sortira-t-elle officiellement un jour en France ? 5/ Les versions Pokémon Or et Argent sortiront-elles sur Gameboy Advance ? 6/ Pourquoi nous appelles-tu toujours "kéké" ? Peux-tu faire une exception pour moi ?".

R Salut kéké. 1/ Alors, pour la centième fois aujourd'hui : "Oui, la Dreamcast n'est plus fabriquée". Sega va épuiser ses stocks mais ne plus fabriquer la console pour se consacrer uniquement à la production de jeux. Pigé ? 2/ Oui, les jeux Nintendo 64 vont continuer à sortir après la commercialisation de ■ Game Cube, mais de manière de plus en plus discrète. 3/ Oui, je pense qu'on peut encore trouver des accessoires N64 dans la plupart des boutiques spécialisées ou dans les grandes surfaces. 4/ J'en doute. Il n'y a aucun jeu Wonderswan Color annoncé de manière officielle sur les plannings des éditeurs. Cette console restera, à mon avis, uniquement en vente dans les boutiques d'import. 5/ Ce qui est certain, c'est que des versions de Pokémon sortiront sur Gameboy Advance. Maintenant, te dire si elles seront Or ou Argent, je n'en ai aucune idée. 6/ Parce que kéké est un mot affectueux que j'aime bien. Je ne fais aucune exception.

JOIN THE CLUB

Q Patrick, 21 ans et toutes ses dents, ne me pose aucune question, et ça, c'est trop cool ! En fait, Patrick est passionné de jeux vidéo et écrit des scénarios (wargame, aventure,

Resident Evil-like...) et cherche des amateurs en programmation, des graphistes... Alors si vous rêvez de faire un jeu vidéo, écrivez-lui : Patrick Sohar 2, rue des Courtadières 37290 - Yzeures-sur-Creuse.

R Salut kéké. J'espère que tu recevras pas mal de réponses et que tu vas nous faire un jeu mortel, comme dans "Gamer" : un jeu de baston 3D. Ça c'est du jamais-vu alors ! Non franchement, c'est pas génial comme idée ? Je vais en faire un film...

BIO KILLER SANS PRION

Q Bio Killer biokiller@caramail.com m'écrit : "J'aime bien votre magazine, il est très complet. Cependant, il y a des tests que je ne comprends pas. Donner 95 % à Quake III sur Dreamcast, ça ne va pas ou quoi ? Jouabilité pire que nulle, graphismes passables pour un Doom-like et, cerise sur le gâteau, on ne peut jouer qu'à quatre sur une map ! Vous avez déjà joué à Quake III sur un PC, avec un bon vieux clavier, une souris et une carte graphique GeForce2 GTS montée sur un PIII 600 équipé de 256 Mo de Ram ? Je peux vous dire que c'est pas le même jeu que sur Dreamcast !".

R Salut kéké. Alors là mon ami, il resituer les choses à leur juste valeur ! Comment peux-tu comparer une Dreamcast avec un ordinateur comme le tien équipé d'une carte graphique qui coûte à elle seule 1 500 francs ? C'est comme si tu voulais défier Schumacher au volant d'une Zanomobile... Moi j'estime que Quake III sur Dreamcast s'en sort très bien et tient la route. C'est vrai que la jouabilité à la manette est problématique, mais il suffit d'avoir une souris et un clavier et là le plaisir est le même que sur PC, crois-moi ! Le seul défaut, et j'en conviens, est le nombre de joueurs en réseau : quatre c'est un peu léger. C'est vrai que se friter à seize personnes en même temps est super amusant.

CODE ROUSSEAU

Q Gérard Rousseau m'envoie des questions par e-mail mais ne souhaite pas que je publie son adresse. OK ! Voici ce qu'il me demande : "1/ La Xbox sortira-t-elle en Europe avant ou après le Japon ? 2/ Penses-tu que la Game Cube va marcher ? 3/ Penses-tu que la Wonderswan Color va marcher ?".

R Salut roi des kékés. 1/ Pour une fois, les Japonais devront attendre leur tour avant d'essayer ■ Xbox. En effet, la console de Billou sortira au Japon après les Etats-Unis et l'Europe. Bien fait ! 2/ La Game Cube, j'en suis certain, est une console qui va très bien se vendre. Deux principales raisons à cela : les cartouches de jeu ont été abandonnées au profit d'un DVD-Rom (spécial, mais DVD-Rom quand même) et la grande facilité à programmer les jeux. 3/ Je ne sais pas. Les ventes seront certainement excellentes jusqu'à l'arrivée de la Gameboy Advance le 21 mars prochain. Ensuite, la portable de Nintendo risque de tout dévaster sur son chemin. Au Japon, on prévoit la production de 3 millions d'unités pour les premières semaines de mise en vente. Nintendo estime à 25 millions le nombre de consoles Gameboy Advance qui seront vendues d'ici la fin de l'année. Du jamais-vu !

MERCI D'ADVANCE

Q Sylvain Moreau (vaches !) me demande : "1/ Est-ce que la Xbox pourra aller sur Internet ? 2/ Qu'est-ce qu'une prise Ethernet ? 3/ Pourquoi la Game Cube lira des DVD 8 cm au lieu de 12 cm ? Pourra-t-elle lire des DVD de 12 cm avec une option comme une télécommande, une carte mémoire ?".

R Salut kéké. 1/ Un modem est prévu pour la Xbox, mais il semblerait qu'il ne servira qu'à jouer en réseau et non pas à naviguer sur Internet. Ce ne sont pour

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : **420^F**
le jeu Driver 2 : **299^F**
~~719^F~~

Pour vous : **519^F** seulement **Economisez 200^F !**



Driver 2 © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles+ pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519^F** au lieu de **719^F** soit **200^F** d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles+

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :



Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

l'instant que des suppositions. On peut toujours avoir des surprises. 2/ Une prise Ethernet est une prise qui permet de se connecter sur un réseau, tout simplement. 3/ Nintendo a choisi un format propriétaire pour ses futurs DVD-Rom : 8 cm au lieu de 12. C'est un choix comme un autre. Nintendo annonce d'ailleurs qu'il a trouvé une parade contre le piratage grâce à ce format de DVD-Rom. On ne peut bien évidemment pas lire les DVD-Rom 12 cm sur ce genre de lecteur ! C'est physique, tout simplement. C'est un peu comme si tu essayais de faire tenir le pied d'un mec qui chausse du 49 dans une chaussure de 37. Impossible ! Ta mère elle chausse du 12 ou quoi ?

C'EST L'ARDÈCHE

Q Thomas me traite de kéké et j'aime ça. Voici ses questions : "1/ La version officielle de Skies of Arcadia bénéficiera-t-elle de textes en français ? 2/ Est-il possible de préciser le nombre de blocs mémoire utilisés lors des sauvegardes de jeux sur Dreamcast ? 3/ Etant donné que si je possédais Phantasy Star Online je ne jouerais que très rarement en ligne, crois-tu que le jeu vaille la peine d'être acheté ? 4/ Comment se fait-il que des jeux excellents tels que Shenmue et Grandia 2 ne soient pas en français ?".

R Salut kéké. 1/ Je viens de contacter le service de presse de Sega qui me confirme que le jeu Skies of Arcadia sera... en français. Alors, heureux ? 2/ Normalement, cela doit être précisé dans les notes, mais il arrive souvent qu'on oublie de le faire. Les testeurs sont alors fouettés. Apparemment ils aiment ça ! 3/ Phantasy Star Online prend toute sa dimension avec le jeu en ligne. Le jeu en solo est, paraît-il, moins sympa. Je ne l'ai pas encore essayé, je ne peux donc pas donner d'avis personnel. En tout cas, même si tu ne vas presque jamais sur le Net, je te conseille de jouer à Phantasy Star Online en ligne. Cela ne te coûtera pas cher... puisque tu n'y vas pas souvent ! Moi je trouve qu'a priori c'est l'un des meilleurs jeux d'aventure du moment. 4/ La traduction d'un jeu demande du

temps et de l'argent. C'est certainement pour ça qu'on trouve rarement des jeux traduits en français. Mais tu sais quoi ? Il vaut mieux un jeu en version originale qu'un jeu en version française mal traduit.

POURQUEY PAS ?

Q Guillaume Pourquoi me demande : "1/ Est-ce que dans Phantasy Star Online on pourra se battre en temps réel ? 2/ Pourra-t-on jouer à plusieurs sans passer par Internet ? 3/ Quelle est la date de sortie en France ? 4/ Est-ce qu'il existe des RPG en temps réel sur Dreamcast ? Si oui, lesquels ? 5/ J'ai entendu dire que Sega allait sortir un paquet de vieux jeux avec trois Sonic à moins de 300 francs. Est-ce vrai ? 6/ Est-ce que Quake III Arena est aussi jouable à la manette qu'à la souris ? 7/ Est-ce que Shadow Man est un bon jeu sur Dreamcast ?".

R Salut kéké. 1/ Bien évidemment ! Phantasy Star Online est un jeu en 3D. Les scènes de combat, comme le reste du jeu, se déroulent en temps réel. Tu débarques d'où ? On vient de te livrer tout chaud de la planète Mars ou quoi ? 2/ Ah ça, pas question ! Le jeu à plusieurs n'est possible que sur Internet. 3/ Le jeu est disponible en France depuis quelques semaines maintenant. 4/ Je ne crois pas me tromper en te disant que tous les RPG sont en temps réel sur Dreamcast. 5/ Je n'en sais absolument rien. Ce que je sais par contre, c'est qu'aux États-Unis, la console Dreamcast est vendue avec une compilation de 10 jeux Megadrive. Virtua Cop 2 (version Saturn) fait également partie de cette compilation. Ils ont bien de la chance les Américains, non ? 6/ Quake III Arena n'est parfaitement jouable sur Dreamcast qu'avec le clavier et la souris. A la manette, le geste le plus délicat est de lever la tête pour défoncer les adversaires situés en hauteur. Avec la souris, ce geste est tout naturel ! 7/ C'est l'un des premiers jeux sortis sur Dreamcast et ce n'est pas le meilleur. Moi je ne l'ai pas tellement aimé : il est beau, mais un peu vide.

MATHIEU ZALEM

Q Mathieu me file ses questions par e-mail : coolmat@hotmail.com

Voici ce qu'il me demande : "1/ Que me conseilles-tu d'acheter : la Xbox ou bien la Nintendo Game Cube ? 2/ Quels seront les derniers jeux de la Dreamcast ? 3/ Est-ce que Silent Scope vaut le coup si on n'a pas de souris ? 4/ As-tu une idée de la date de sortie de Shenmue 2 en France ? 5/ Est-ce que tu pourrais publier ma lettre s'il te plaît ?".

R Salut kéké. 1/ J'aime beaucoup ce genre de question. Comment veux-tu que je te conseille telle ou telle console alors qu'elles n'existent pas encore ? Tout ce que nous avons vu de ces consoles, ce sont des démos de jeux et rien d'autre. On a bien quelques caractéristiques techniques, mais moi, tant que j'ai pas sous les yeux quelque chose de concret, je ne me prononce pas. Dans les deux cas, Xbox comme Nintendo Game Cube, les consoles s'annoncent explosives. Mais, tu le sais tout autant que moi, ce sont les jeux qui feront la différence... Attendons de voir ce qu'elles nous proposent et alors je te donnerai mon avis. 2/ Aucune idée. par contre, je sais que House of the Dead 3 et Crazy Taxi 2 sortiront d'ici quelques mois sur la Dreamcast. Ensuite, je n'en ai aucune idée ! Je ne suis pas devin... Je ne sais pas, par exemple, si Virtua Fighter 4, qui sort en arcade prochainement sera également développé sur Dreamcast... alors qu'il le sera sur Playstation 2. C'est pas un peu le monde à l'envers non ? 3/ Silent Scope sans souris est très difficile à jouer. On bouge de manière beaucoup trop rapide à la manette et les tirs manquent de précision. A la souris, tout est plus fluide et plus précis. C'est pourquoi je te conseille fortement d'en acheter une, cela règlera pas mal de problème de jouabilité. Et puis tu profiteras de jeux comme Quake III ! 4/ Shenmue 2 est attendu pour le mois d'octobre au Japon. Ce qui signifie, avec un peu de chance, qu'on l'aura pour Noël en France. 5/ Pas question, je ne suis pas là pour ça. Tu me prends pour qui ?

CONSOLES

REDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION

Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghe-Lacour (AHL)
Secrétariat
Stéphanie Sautreau (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Nico)
Gie-Dinh To (Gie)
Secrétariat de rédaction
Babeth Lè, Cyrille Baudin
Ivan Gaucher, Nathalie Reuiller

Maquette

Virginie Auverin,
Laurent Cyssau,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagiotti (correspondant au Japon),
Bomboy, Pierre Koch (Toxic),
Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kaël),
Julien Fraudaud (Zano),
Nicolas Kruszewski (Anochi), Tibource,

PUBLICITÉ

Directrice commerciale
Lara Witochyński (16 24)
Directeur de clientèle
Nicolas Boulange (18 39)
Chef de publicité
Sophie Bazin (16 32)
Fax : 01 41 86 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication
Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABOYNNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) :
345 F (TVA incluse)

Europe et étranger (tarif économique) :
1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par
chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA
Siège social : 19-21 rue Emile-Duciaux, 92150
Suresnes. Société anonyme. P-DG : Amaud Roy de
Puyfontaine. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.
Propriétaire : EM-IMAGES. P-DG et directeur de la
publication : Amaud Roy de Puyfontaine.
Directeur délégué : Marc Aubertin.
Directeur d'édition : Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier :
Patricia Faggiolo.
N° de commission paritaire : 0405 KT3201.
Dépôt légal : mars 2001. Photogravure : Key
Graphic, PPD. Impression : Torcy Québec.
77200 Marne-la-Vallée. Distribution : Transport
Presse. EMAP DIFFUSION. Directeur : Directeur
département : Jean-Charles Guérault. Directeur
adjoint : Dominique Redon. Responsable diffusion :
Marc Poot.
Réservé aux dépositaires de presse : modifications
de service et réassort : 19-21, rue Emile-Duciaux
92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01-41-33-54-29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans
la publication (© Consoles) est interdite. Les informations
rédactionnelles publiées dans Consoles
sont libres de toute publicité. Les anciens
numéros de Consoles sont disponibles à
Consoles/Services Abonnements, BP 53,
77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



LE MEILLEUR AMI DE L'HOMME



► Malosse

3 fois plus grand, avec plus de matos, plus d'aventure, et plus... de nouveaux Pokémon. Et en plus ils se multiplient. Tous les attraper n'a jamais été aussi balèze.

LE 6 AVRIL



Pokémon
Attrapez-les tous!

VERSION OR & ARGENT



GAME BOY COLOR

www.pokemon.tm.fr

Nintendo

[illegible]

The cover art for Ever Grace on PlayStation 2 features a character with white hair and a red and black striped tunic, crouching on a rocky outcrop. A large sword is visible behind them. The PlayStation 2 logo is in the top left, and the PlayStation logo is in the top right. The title "EVER GRACE" is prominently displayed in the center-right. A "USA ONLY" label is in the bottom right corner.



PS2
PlayStation 2

CRAVE
100% TARTARIC ACID

